昭和63年3月10日発行（毎月1回10日発行）第2巻第3号（通巻12号）昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
●㊙情報満載
〈ハイドライド3のウル技ほか〉
ゲーム十字軍
●LIST
ゲーム
プログラム11本
●NEW
THEプロ野球激突ペナントレース／YAKSA（ヤシャ）
MSXメガROM版ダイナマイトボウル／京都龍の寺殺人事件
東京女子高生セーラー服入門／プロフェッショナル麻雀悟空
D'（ディーダッシュ）／勝手に成じゃん／サイキックウォー／上海
F-15ストライクイーグル／ディープダンジョン
●ATTACK
ドラゴンクエストII
緊急情報
コナミの
パロディウス
ウルティマIV
1988
MARCH
360YEN
03

SONY

ディスク内蔵！

そのうえ

連射、スピコンつき「ディスク内蔵マシン」は、

ソニーのF1XDだけ！

実力にあわせて、局面にあわせて、ゲーム・スピードを変えて楽しめる！スピードコントロール機能

SPEED CONTROLLER

JIS配列キーボード

パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き

ディスクだ！
連射だ！
スピコンだ！

F1XD

HB-F1XD
54,800円

HiTBiT MSX2

連射で、スピコンで、脳天ショックのオモシロさ。まさにF1XDのための人気ゲームたち。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。●ソフトに関するお問い合せは各開発元へ直接お問い合せください。

スピコンだ!
連射だ!
「ゲームを
生かすも殺すも
マシンしだいよ」
イースの女神もF1XD派だ。
イース
毎秒最高24発!ここ一番でバツグンのパワーを
発揮する連射ターボ内蔵
2DD、3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵(大容量1MB)
かな、CAPロック等の集中インジケーター
パソコンプログラムもラクになる、独立10キー
HITBIT
HB-F1XD
FDD
SPEED CONTROLLER
REN-SHA TURBO
PAUSE
CAP
かな
RESET
RETURN
SHIFT
BS
It's a Sony
見よ。ディスク版ゲームも、'88年は楽しさ倍加速!
こちらも
連射だ!スピコンだ!
弟分のF1 II
もよろしく!
HB-F1II
¥29,800
●毎秒24発もOK!
勝つための連射機能
●スピードコントロール機能
●すばやく動け!カーソルジョイスティック付き
アメリカで人気
No.1!の実績
RPGの歴史を創ったウルティマシリーズ究極版。謎の深さ、人物の多彩さ、…この空前のスケールに、
もう身震いが止まらない!!
ウルティマIV
Ultima IV
Quest of the Avatar
2DD×2
MSX2
©Richar Garriot/
Origin Systems Inc. (株)ポニーポニカ事業部 03-221-3161 ¥11,800
待望のMSX2版発売以来、圧倒的大ブーム!RPGの新しい時代をひらく未体験ワールド。
イース
©FALCOM
HBJ-G062D
新発売 ¥7,800
ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫る!ムービーアドベンチャーゲーム。
J・E・S・U・S
ジーザス
©ENIX
HBJ-G063D
新発売 ¥7,800
歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化。キミは天下統一できるか。
信長の野望 全・国・版
信長の野望
全・国・版
©KOEI CO., LTD
HBJ-G064D
新発売 ¥8,800
シミュレーション・ウォーゲーム、話題の興奮傑作中国全土を制する英雄は誰だ
三國志
三国志
©KOEI CO., LTD
HBJ-G065D
新発売 ¥12,800

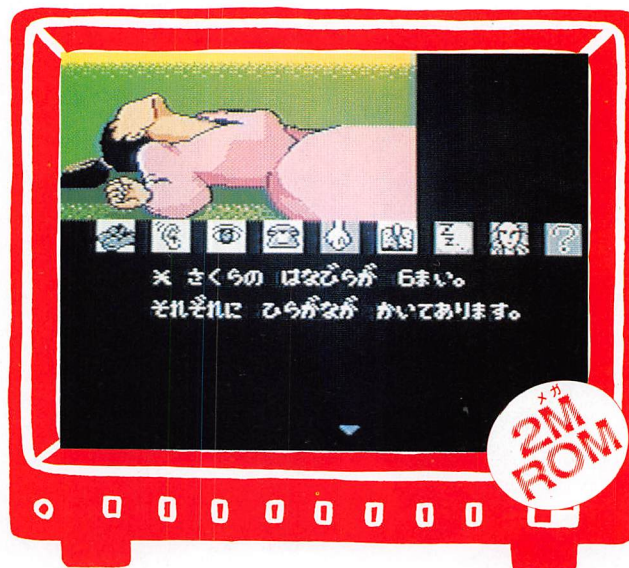
山村美紗 書きおろしゲームソフト
京都龍の寺殺人事件

近日発売 標準小売価格 ¥5,800
MSX2 MEGA ROM RAM64K VRAM128K以上

山村美紗
京都生まれ。京都府立大学を卒業後、中学校教師を経て、昭和49年「マラッカの海に消えた」により推理小説界にデビュー。京都を舞台にしたミステリーとトリックで、若い女性読者の圧倒的な支持を得る。その緻密なトリックにあふれる作品は、映像化されたものも数多い。

ムムッ、事件のカギは桜の花びらだな。

ゲゲッ、殺人犯の疑惑をかけられてしまった。

ヤタッ、とうとう見つけたぞ。犯人はおまえだ。

ヒエーッ、このままじゃ犯人にされてしまう。

指を棒にして捜しだせい。

意外なトリック、巧妙な罠、そして息づまる展開。ファミコンで人気を博した、ベストセラー推理小説作家、山村美紗書きおろし本格推理ゲームが、いよいよMSXに登場。京都竜安寺の境内に端を発し、次々に起こる血なまぐさい事件。しかもその事件は、有名なゲーム作家であるあなたのゲームシナリオ通りに起こっていく。重要参考人として狩矢警部に疑われたあなたは、名探偵キャサリンとともに一刻も早く真犯人をつきとめなければならない。捜す。推理する。追いつめる。果たしてあなたは事件の真相を解き明かすことができるだろうか。

MSX はアスキーの商標です。 MEGA ROM メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX・FAN 3月号 1988 MARCH CONTENTS

©エニックス

FAN ATTACK

FAN STRATEGY

FAN NEWS

☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

STORY

その昔、ロトという勇敢な聖戦士がいた。ロトは神から光の玉を授かり、魔物たちを封じこめたという。その偉業は伝説となった。しかし悪の化身竜王なるものがその光の玉を闇に閉ざしてしまったのだ。ロトの血を引く勇者が現れ、竜王を倒し、アレフガルドに再び平和を取り戻したのだ。その勇者はローラ姫なる者を連れてアレフガルドを後にするのだった（ドラゴンクエストⅠより)。その後２人はある土地へたどりつき、そこに平和な国を築いた。勇者はローラ姫の名をとり、その国をローレシアと名づけたのだった。やがて２人に２人の王子と１人の王女が授かり、勇者は３人の子供のために国を３つに分けたのだった。兄王子はローレシア、弟王子はサマルトリア、そして妹王女はムーンブルクの国を継ぐことになった。こうしてロトの血筋に結ばれた３つの国には100年の平和が続いたのだった。ところがある日———

エニックス
☎03-366-4345
発売中 MSX 2 版は発売日未定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	パスワード
価格	6,800円

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	6,800円

ロトの血を引く勇者よ！　再び悪がよみがえった今、邪悪な神々を滅ぼすために立ちあがるのだ！同じ血を分けたサマルトリアの王子とムーンブルクの王女を引きつれ再び平和を取り戻すのだ！！！

前作のドラゴンクエストとどうちがうのか？

前作のドラゴンクエストとくらべて、このドラゴンクエストの第2弾は大きく様変わりした。

ゲームのシナリオが変わるのは当然のことだけど、最も大きく変わったのは、キャラクタにはっきり性格づけをしたところだ。従来1人のものだった性格をそれぞれ3人にふりわけ、その3人の性格に合わせてそれぞれキャラクタをレベルアップさせるという、RPGの本質に限りなく近づいたものになったのだ。

でも、ドラクエらしさは少しも失われていず、むしろさらに磨きがかかったともいえる。マップが広くなったために、少しイベントに無理があるようにも思えるけど、それを補って余りあるほどの楽しい要素がふんだんに盛り込まれているのだ。

その中のひとつ、モンスターとの戦闘シーンはプレイしているキミたちを熱くさせるはず。なぜならば、モンスターが集団で現れるようになり、戦闘シーンでのかけひきが複雑になったからなのだ。

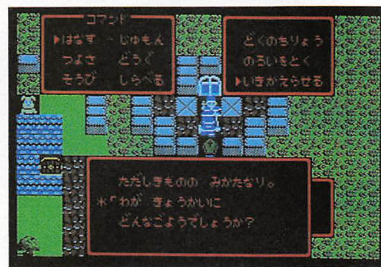
では新しい冒険を始めよう！

困ったときは教会に行こう

今回、新しく加わった要素に『教会』というものがある。

具体的にどのようなことをする場所かというと、3人の中で誰かが毒に侵されたとき、さらに呪われたアイテムを身につけてしまったとき、そして不本意ながら誰かが貴重な命を落としてしまったときに利用する所なのだ。

毒の治療にはレベル×2ゴールド、蘇生にはレベル×20ゴールドもかかる。呪いを解くには、レベル×100ゴールドかかる。やたらとお金がかかる世界なのだ。

HPやMPを回復させるために泊まる宿屋についで、この教会を利用する機会が多くなることだろう。

教会も宿屋と同じく、城や町いたるところに存在します

武器や防具は装備しなくちゃダメ

武器は〝そうび〟しなくてはダメ。わかったつもりでも最初はうっかり忘れてしまいがちだ

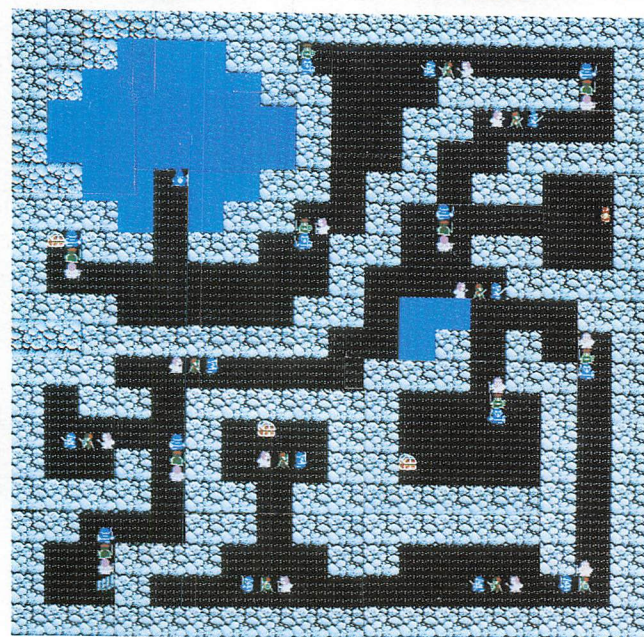
今回は新しく〝そうび〟というコマンドが加わった。

具体的にどういうことかというと、前作では武器や防具は店で売買が成立した時点で自動的に装備されていたけど、今度は新しく入手したものを装備し直さなければならないのだ。

少々面倒になったが、装備しないと攻撃力も守備力も全くあがらないのだ。

しかし利点もある。なんと店での売買に際して、先に下取りをしてもらうことが可能になったのだ。少し値のはる物には、この下取りをうまく利用するのも手だ。

レベルをあげるためには！

勇者の泉の洞くつ

レベルをあげるための経験値を稼ぐためには、前作の岩山の洞くつのような、薬草やお金の入った宝箱が無尽蔵に取りつくせる場所を探すことだ。自分のパーティのレベルや状態をよく知ったうえで、このように手っ取り早く経験値やゴールドを稼ぐ最適の場所を選べ。選択する目がとても重要なのだ。

勇者の泉の洞くつでは、話をするだけでＨＰを回復させてくれる

ローレシアのお城

↓ゲームが始まる……

あるひ　ローレシアの　おしろに
ひとりの　キズついた　へいしが
たどりつきました。

＊「ローレシアの　おうさま！
だいしんかんハーゴンのぐんだんが
わがムーンブルクの　おしろを！

＊「だいしんかんハーゴンは
まがまがしいカミを　よびだし
せかいを　はめつさせるきです！

キミがロトの血を引いた王子なのだ

ある日ローレシアの城に傷ついた兵士がたどり着いた。

彼はムーンブルクの城からはるばるやってきたらしいのだが、彼の話によると大神官ハーゴンがまがまがしい神を呼び出し世界を破滅させようとたくらんでおり、もはや彼のいたムーンブルク城は悪の化身ハーゴンによって攻め落とされてしまったらしいのだ。彼はそう報告すると、かわいそうにキミとキミの父であるローレシアの王様の前で息を引き取った。

キミに今、勇者ロトの血を引く者としてその力を試されるときが来たのだ。さらにキミの他に同じロトの血を分けた仲間がこの世に2人いるという。仲間を探し出し、力を合わせ邪悪なる神を倒す、これがキミに与えられた使命なのだ。そしてこれは父であるローレシアの王様、さらにその祖である勇者ロトの名と誇りにかけて守りぬかなければならないのだ。

お城でローレシアの王様はキミに旅立つ準備として銅のつるぎと50ゴールドをくれるはずだ。それを手にして最初に行くべきところは、この城から南西の方向にあるリリザの町だ。そこの道具屋でアイテムを買いそろえるといい。

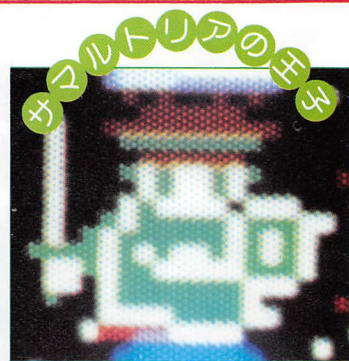
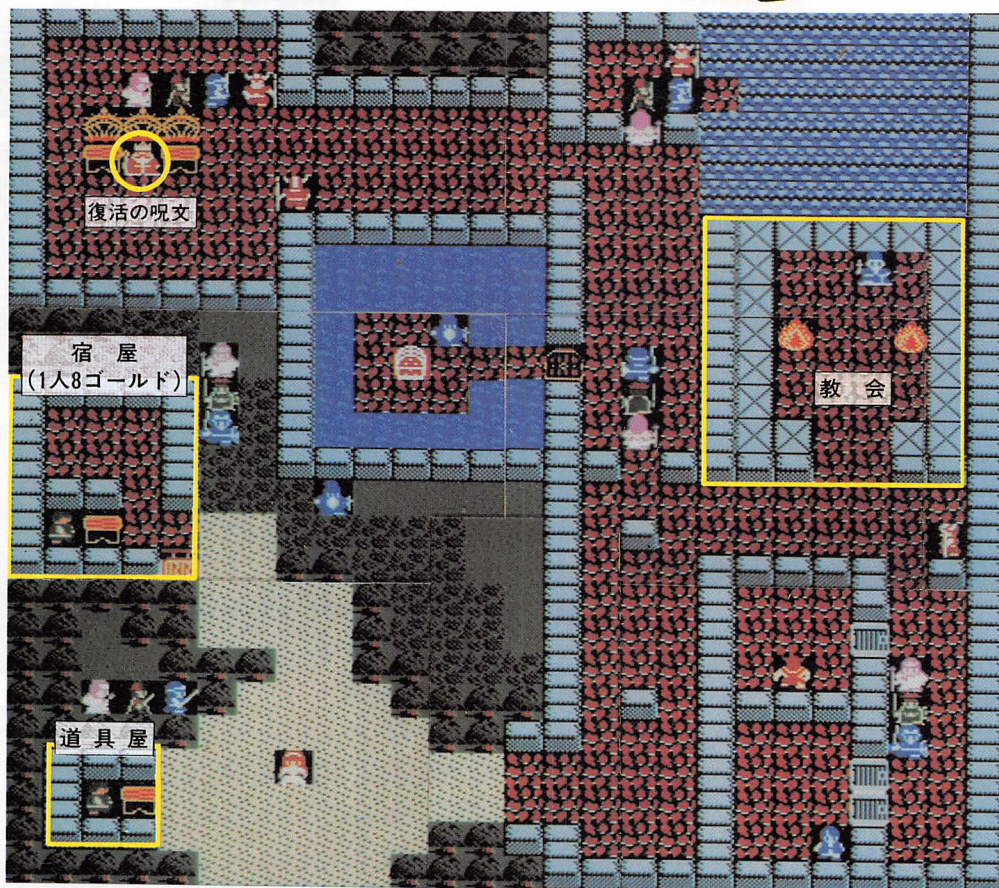
リリザの町から北の方角にはサマルトリアのお城、さらに西にはムーンブルクに通じるほこら(ローラの門)があるそうだ。さまよううちに、そう、仲間になるはずの2人がキミを待っているのだ。

ただし、仲間を見つけても2人とも最初は弱いから力の強いキミがしっかり援護してやらないとダメだぞ。では気をつけて行ってまいれ。

コマンド
▶はなす　じゅもん
つよさ　どうぐ
そうび　しらべる

＊「まるはおうじ！
じいは　おうじと　はなれるのが
つろうございますぞ！

↑キミにかかる期待は想像以上に重い。使命感にさいなまれるかそうでないかは、キミ次第だ。

サマルトリアのお城

サマルトリアの王子はなんと呪文が使いこなせるのだ。ただしローレシアの王子ほど重い武器や防具は装備できないようだ。力自慢のローレシアの王子と魔法自慢のムーンブルクの王女との中間を取ったようなタイプだ。

呪　文	レベル	MP
ホイミ	1	3
ギラ	3	2
キアリー	6	3
マホトーン	8	3
ルーラ	10	6
リレミト	12	6
ベホイミ	14	5
トラマナ	17	4
ベギラマ	18	4
スクルト	20	2
ザラキ	23	4
ザオリク	25	15
メガンテ	28	1

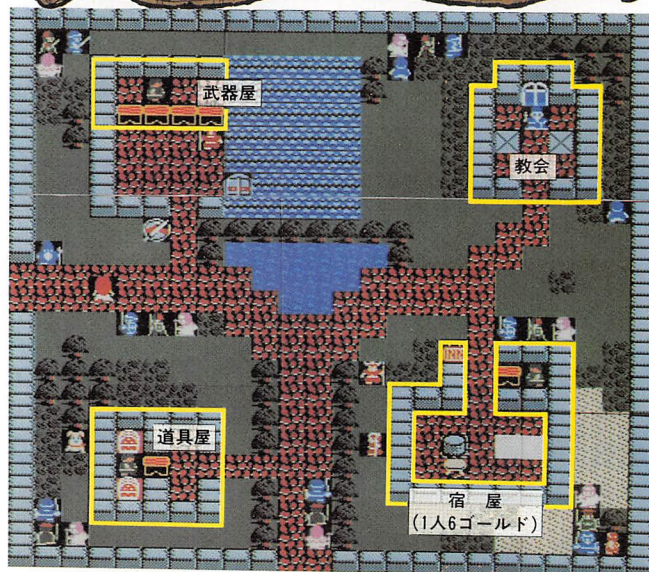
サマルトリアの王子はのんきもの?

サマルトリアの王子を探しにお城に来たが彼はいなかった。王様の話によると、王子は勇者の泉に向かったという。

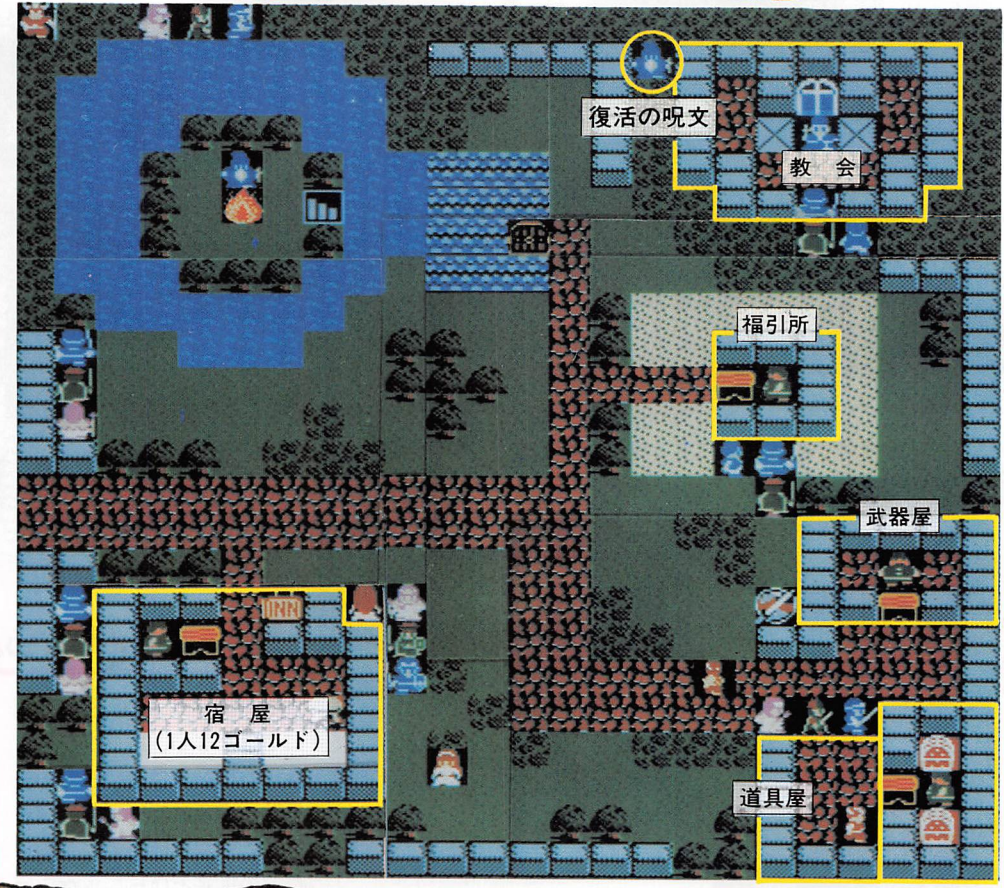
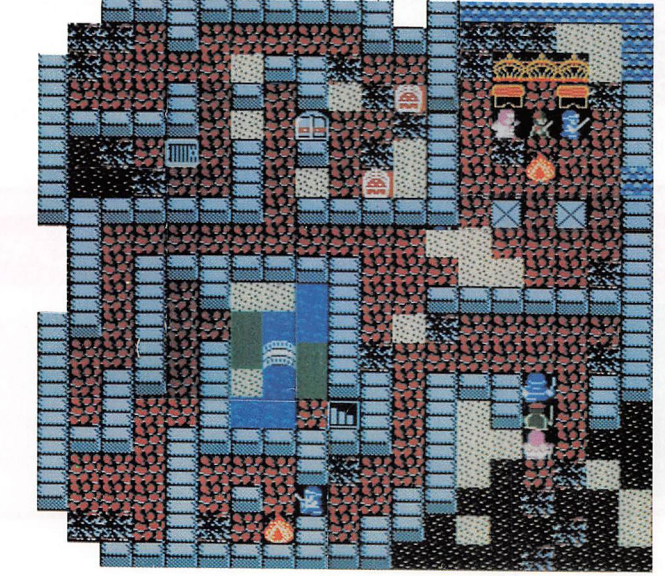
しかし、肝心の王子は勇者の泉にはいなかった。そして、ローレシアの城にもサマルトリアの城にもいなかった。

ここでもう一度、サマルトリアの城にいる王子の妹の言葉を思い出してみよう。彼はもともとのんきもので寄り道をするくせがあるらしい。ローレシアの城にもサマルトリアの城にもいないとなると、もう残るはあの町しかないな。

⬆お城の右上にある部屋には王子の妹がいる。なかなか茶目っ気タップリなかわいい妹さんなのだ

リリザの町

武器や防具はほんとうに限られた物しか装備できないが、呪文の覚えは抜群で、サマルトリアの王子に使いこなせない強力な攻撃系の呪文が彼女の十八番だ。でもレディなのでいたわってあげなくっちゃ。

呪　文	レベル	MP
ベホイミ	1	5
ラリホー	2	2
バギ	4	4
マヌーサ	6	2
トヘロス	8	2
ルカナン	10	2
キアリー	12	3
ベホマ	15	8
リレミト	17	6
イオナズン	19	8
トラマナ	21	4
アバカム	23	2
パルプンテ	25	15

ムーンペタの町

ムーンブルクの城

王女は何かに姿を変えられている?

ムーンペタ、ここは人と人が出会う町。この町の南西に位置するところにムーンブルクの城がある。どうやら、ハーゴンによってこの城が全滅させられたという話は本当だったようだ。

お城の中には、成仏できずに死んでいった人の魂があった。その魂に話しかけると城は全滅してしまったが、王女は何かに姿を変えられてしまったまま生き続けているという。早く彼女を元の姿に戻してやって欲しい。ムーンペタにやけに人なつっこい犬がいたなあ。

コマンド
▶はなす　じゅもん
つよさ　どうぐ
そうび　しらべる

＊「わしは　ムーンブルクの　おうの
たましいじゃ。

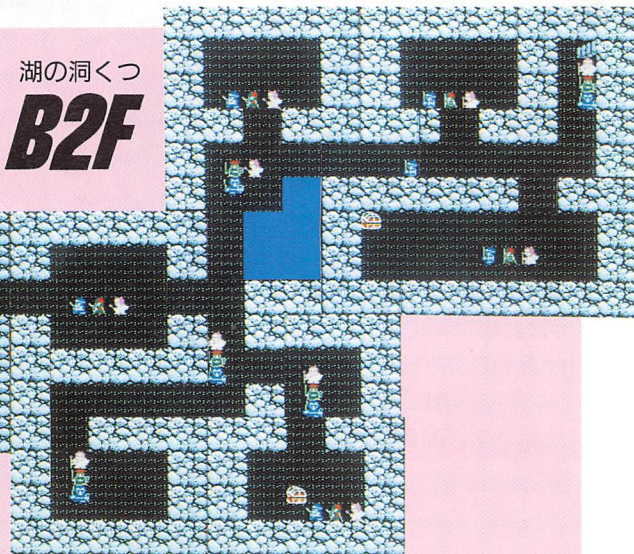
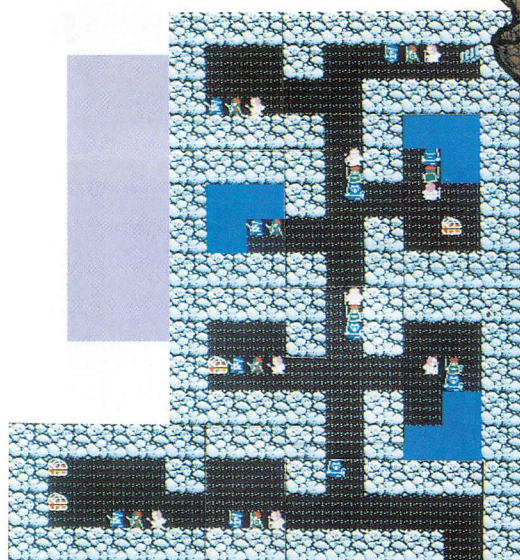
↑荒れはてた城内に、人魂を発見。彼は全滅させられたムーンブルクの城の王様だったのだ

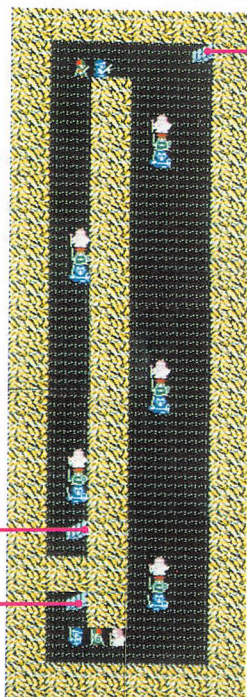
湖の洞くつ、ローラの門・・・

湖の洞くつ
B1F

湖の洞くつ
B2F

ローラの門

通路

離れ小島

ムーンペタ方面

ローレシアからムーンブルクへ渡れ

サマルトリアの王子を仲間にできたなら、ムーンブルクへ行くのだ。ローレシアの王子ひとりではローラの門を通してくれないけど、サマルトリアの王子といっしょならば通行を許可してくれるはず。ところでローラの門の門番のおじいさんと、ローレシアの南のほこらのおじいさんが兄弟だったということを知っていたかな。ほこらのおじいさんは、銀のカギは湖の洞くつにあるのだという。ムーンブルクの大陸に渡る前にこの洞くつを探険しておこう。

銀のカギを取ることによって、町の人々からより多くの情報を聞ける。

ローラの門

南のほこら

↑↗ドラクエの世界も広いようで実は狭かったりする。親切なじいさんばかりいるように見えるが、必ずしもそうとは限らないのがドラクエの世界なのじゃ

その1 なんと、復活の呪文があちこちで聞けるのじゃ

→ここにも親切なじいさんがおるのォ。けっこう、けっこう

復活の呪文を聞ける場所はなんと7か所もあるのじゃ。

復活の呪文をそこで聞けば再び同じ場所でよみがえることができるぞ。もちろんルーラの呪文やキメラのつばさを使えば、その場所に帰れるのじゃ。だから、そなたたちがレベルをあげることを目的とするなら、この復活の呪文が聞ける城や町、ほこらなどを利用するとよかろう。

1F

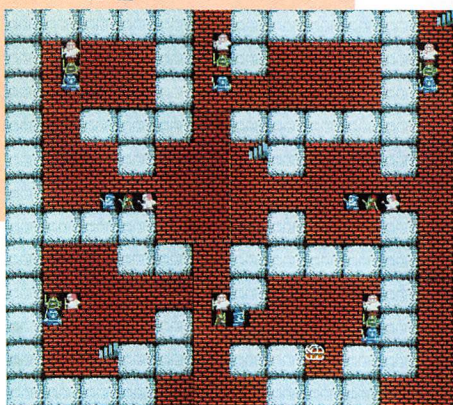
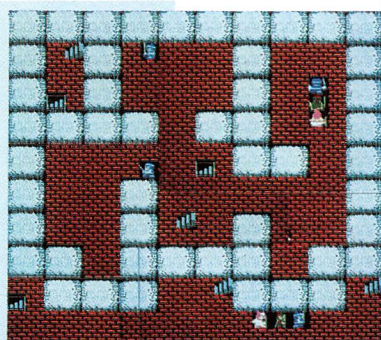
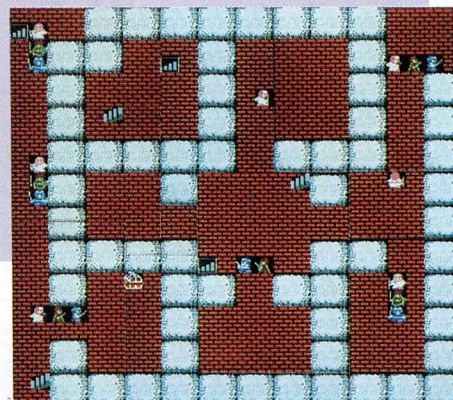
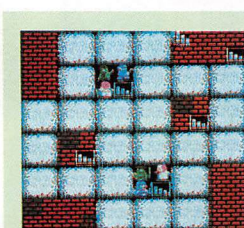
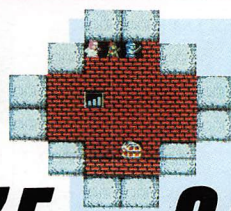
2F

3F

4F

6F

5F

7F

8F

風のマントはどこにある?

ムーンペタの町の人に風のマントは風の塔にあるという話を聞いたはず。マントをつければ高いところから落ちても、ムササビみたいに飛べるのだという。このマントを、いつどこで使う機会が訪れるか定かでないが、塔という初めて体験する建物ということもあって、勇敢にチャレンジする価値あり。

地上8階建ての構造、2階から上は白い外壁に沿って歩くほうがいい。なぜかというとうかつに茶色いレンガ道から足を踏みはずすと、そのまま落下してしまうからだ。

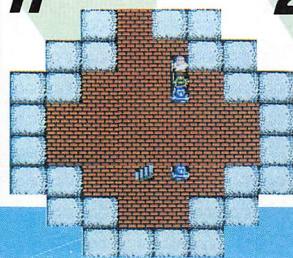
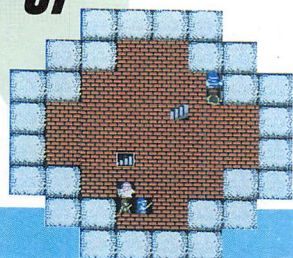
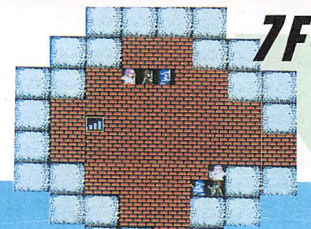
もちろん上にいけばいくほど出現するモンスターも強くなってくる。

その2 なんと、旅のとびらでいろんなところにゆけるのじゃ

旅のとびらとは、船を持たぬ者のための、唯一の大陸間移動の手段なのじゃ。いわゆるひとつのワープゾーンとでもいうのかのォ。

旅のとびらはおもに、大陸の端っこにあるほこらにあるのじゃが、中にはカギのかかった部屋の中にあるものもあり、カギを持たぬ者にはちと利用しにくい交通手段かもしれないのォ。

↑ここはローレシアのお城の中の旅のとびら。でも着いたところに船がないから行き止まり

北側はルプガナ地方で南側はテパ地方です

風のマントで塔の間を移動しよう

ここがドラゴンの角という双子の塔だ。海をはさんで2つの塔がそびえ立っているのだが、最上階の石壁が対岸に向かって開かれているのに気がついたかな?

そう、ここでアイテムの風のマントが必要になるんだ。これさえあれば対岸へ飛び移ることができるわけだ。

また、北側の塔の2~5Fは吹き抜けになっていて、足を踏みはずすとそのまま下に落ちてしまうので慎重に歩かなければいけない。

竜王の城までに戦うモンスターリスト

族	モンスター	解説
スライム族	スライム	よく見るモンスター(倒すと経験値1が手に入る)
スライム族	メタルスライム	ギラの呪文のほかにラリホーも使える(経験値135)
スライム族	バブルスライム	スライムより強く、毒攻撃には要注意(経験値6)
なめくじ族	大なめくじ	スライムと同じ程度の強さしかない(経験値1)
なめくじ族	うみうし	毒、痛恨の一撃、甘い息など多彩な攻撃(経験値30)
くらげ族	ホイミスライム	ホイミの呪文で仲間のHPを回復する(経験値13)
くらげ族	しびれくらげ	相手をしびれさせて眠らせてしまう(経験値15)
ドラキー族	ドラキー	スライムと同じく第2弾にも続いて登場(経験値2)
ドラキー族	タホドラキー	ルカナンでこちらの防御力を下げてくる(経験値10)
アント族	アイアンアント	全モンスターの中でHPがいちばん低い(経験値2)
アント族	軍隊アリ	必ず団体で出現し、仲間を呼びよせる(経験値4)
アント族	ラリホーアント	アント族の中で唯一ラリホーの呪文を使う(経験値18)
コブラ族	キングコブラ	強い攻撃力に加えてさらに毒を持つ(経験値7)
コブラ族	バシリスク	キングコブラと同族ではるかに強い(経験値41)
ゆうれい族	ゆうれい	海上、陸上ともに出現することが多い(経験値4)
ゆうれい族	死神	攻撃力が高く痛恨の一撃をかましてくる(経験値42)
フライ族	リザードフライ	ギラを使うし、マホトーンが効きにくい(経験値25)
フライ族	ドラゴンフライ	炎をはいて攻撃してくるので要注意(経験値59)
ねずみ族	山ねずみ	攻撃力も低いしすぐに逃げだしてしまう(経験値3)
ねずみ族	大ねずみ	1人に対して集中攻撃をしかけてくる(経験値6)
ねずみ族	おばけねずみ	攻撃力が高く決してあなどれない(経験値19)
スモーク族	スモーク	マホトーンで呪文を封じこめようとする(経験値11)
ムカデ族	よろいムカデ	防御力が高いうえに毒を持っている(経験値11)
ムカデ族	かぶとムカデ	ごくまれに痛恨の一撃があるから注意(経験値30)
マンドリル族	マンドリル	いちばん最初に苦しめられるであろう難敵(経験値18)
マンドリル族	バブーン	マンドリルと同程度だが仲間を呼ぶ(経験値38)
オーク族	オーク	見かけのわりに呪文にはからっきし弱い(経験値61)
ゾンビ族	リビングデッド	防御力が高いうえにマヌーサを使う(経験値23)
マンイーター族	マンイーター	甘い息で眠らせようとするから要注意(経験値27)
マンイーター族	ポイズンキッス	毒の霧で相手を毒まみれにしてしまう(経験値31)
人形族	どろ人形	不思議な踊りでMPを奪い取ろうとする(経験値32)
ミイラ族	ミイラ男	攻撃力は強いが防御力はさほどでもない(経験値44)
メドーサ族	メドーサボール	ラリホーの呪文に加えて2度攻撃をする(経験値32)
メドーサ族	ゴーゴンヘッド	HPは低いが防御力がやたら高い(経験値50)
牙獣族	サーベルウルフ	HPは低いが攻撃力がやたら高い(経験値40)
小悪魔族	グレムリン	炎攻撃に加えて呪文を多彩に使いこなす(経験値52)

ルプガナの町

↑あっさりつっぱねられてしまう。どうしたらいいのか？

↑娘さんはどこかそわそわしているような……

↑たっ、たすけて！ 娘さんの悲痛な叫び声が

↑いきなりグレムリン2匹にかこまれてしまった。こいつは手ごわい

人助けをすると何かいいことがある

ここは港町。奥の船着き場には船が見えるけど、ここのおじいさんは貸してくれない。よそ者には貸さないんだって(ケチだなァ)。町の左奥には娘さんがいて、何やらとても困っているようす。

近寄ると申し合わせたかのようにモンスターが大量に襲ってくるぞ。倒すと娘さんが「どうかおじいさんに会ってください」という。会いにいくとなんとその人は船着き場のおじいさんだったのだ。かわいい娘の命の恩人として、さっきの冷たいリアクションがウソだと思えるほど、今度は快く船を貸してくれるのだ。これでやっと船を手に入れることができた。人助けをするといいことがあるもんだ。ゲーム進行に欠かすことのできないアイテムの船は、実はこうして体をはって見つけなければならないものだったんだ。

船を手に入れたなら、次なる目的地はお隣りの「アレフガルド」だ。だが、そこに行く前にこの町の人に話を聞いていると、あまりいいウワサはない。「ラダトームの王様が行方不明になったそうだ」という男の子や、「あの国もすっかり変わってしまっているぞ」というアレフガルド出身の兵士など、どうやらたいへんなことが起こっているらしい。

もたもたしてられないってワケで、船に乗ったらすぐにアレフガルドに直行だ！ 急げ急げ。

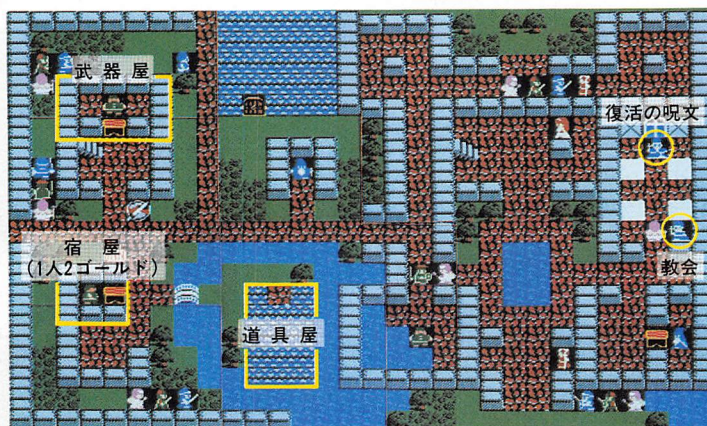
＊「おじいさま ちょっと……。

↑グレムリンを倒すと娘さんは船着き場のおじいさんのところまで導いてくれる

アレフガルド

ラダトームの城

こんな言葉を聞かされるとちょっぴり感傷的な気分になってしまう

どこへ行っても歓迎してくれる。やはりロトの残した功績は大きい

2人の永遠の愛は3人の子孫たちへ

ラダトームの城にようこそ。うわさには聞いていたけど、ここもすっかり変わってしまっている。昔は城と町が独立した形をとっていたが、ひとつになってから以前より華やいだ感じすらする。

会う人、会う人みなことごとく歓迎してくれる。でも、「あなたがたにはローラ姫さまの面影が」なんていわれるとなんか照れくさいや。

MPを回復してくれるおじいさんがいる。呪いを解いてくれるおじいさんもいる。全てが懐かしく感じられるのだ。

武器・防具のデータ

（水色）武器 （黄色）防具の種類です。表中の王子・王女とはそれぞれサマルトリアの王子、ムーンブルクの王女のこと。○、×は装備が可能かどうか。ローレシアの王子は全て装備可能です。

名前	値段	王子	王女	どこで手に入るか
はやぶさのけん	25000	○	×	ペルポイ？
こんぼう	60	○	×	リリザ
まどうしのつえ	2500	○	○	ルプガナ　ラダトーム
どうのつるぎ	100	○	×	リリザ
せいなるナイフ	200	○	○	リリザ　ルプガナ
くさりがま	390	○	×	リリザ　ムーンペタ
いかずちのつえ	──	○	○	ローレシア？
てつのやり	770	○	×	ムーンペタ
はがねのつるぎ	1500	×	×	ムーンペタ ラダトーム ルプガナ
おおかなづち	4000	×	×	ラダトーム
ロトのつるぎ	──	×	×	竜王の城？
ドラゴンキラー	8000	×	×	？
ひかりのつるぎ	16000	×	×	いのちの洞窟？
くさりかたびら	480	○	×	リリザ　ムーンペタ

名前	値段	王子	王女	どこで手に入るか
みかわしのふく	1250	○	○	ムーンペタ ラダトーム ルプガナ
まほうのよろい	4300	○	×	？
はがねのよろい	1000	×	×	ムーンペタ　ルプガナ
ミンクのコート	65000	○	○	ペルポイ？
みずのはごろも	──	○	○	テパ　？
ガイアのよろい	──	×	×	デルコンダル？
ロトのよろい	──	×	×	？
かわのたて	90	○	×	リリザ
はがねのたて	2000	×	×	ムーンペタ ラダトーム ルプガナ
ちからのたて	21500	○	×	？
ロトのたて	──	×	×	サマルトリア？
てつかぶと	3150	×	×	ラダトーム
ロトのかぶと	──	×	×	ローレシアの北に？ある ほこら

呪文の

ギラ
いちばんに覚えるであろう、攻撃する呪文。登場するモンスター1匹に対して、15〜25のダメージを与えることができる。

バギ
敵1グループに対してその敵全員にダメージを与えることができる。HPが低いモンスターが群れで出現したときには有効だ。

ザラキ
この呪文を唱えると、敵の体内の血液が凍りついて、一撃で息の根を止められるのだ。1グループに有効な呪文。

ラリホー
敵の頭を一時的に麻痺させ眠った状態にしてしまう呪文。敵1グループにのみ有効。前回よりは若干効力が落ちたといえよう。

キアリー
敵の中には毒を持つ者もおり、その毒を受けたときのための治療の呪文。道具屋で買える毒消し草と同じ効力を持つ。

ホイミ
HPを30前後回復できる呪文。3人のうち誰にかけるかを選べるし、戦闘中、あるいは移動中どんな状況でも使用できる。

マヌーサ
敵の前に幻影を作り出し、敵の攻撃を失敗させやすくする呪文。もちろんギラなどの呪文による攻撃には通用しない。

スクルト
敵の攻撃があからさまに強力なとき、この呪文を唱えることによって1度に受けるダメージがかなり緩和されるのだ。

リレミト
洞くつの奥深くまで入りこんでしまったとき、この呪文を唱えるとよい。一発で入口まで連れ戻してくれるのだ。

トラマナ
バリアの中でダメージを受けなくする呪文。バリア内で唱えれば、何歩でも有効だが、1歩でも外に出ればその時点で無効。

ザオリク
死んでしまった仲間をよみがえらせる呪文。これを覚えれば何度も教会にお世話になることもなくなるはずだ。

パルプンテ
どんな効果があるのか、使う本人でさえもわからない呪文。ただムーンブルクの王女だけが使えるということしかわからない。

効用

ベギラマ
出現したモンスター全員に18〜35のダメージを与えることができる。王女の『バギ』の呪文を強力にしたようなもの。

イオナズン
王女が使える攻撃系の呪文では最強である。出現したモンスター全員に50〜90の大ダメージを与えることができるのだ。

マホトーン
敵の呪文を封じこめるための呪文。敵も賢くなり、一度呪文を封じこめられたら二度と呪文を使ってこなくなることもある。

ルカナン
敵の守備力がはるかに強じんなとき、この呪文を唱えることによって1度に与えるダメージが増大され、少しはラクになる。

ベホイミ
ホイミを強力にした体力回復の呪文。HPを50前後回復できる。ムーンブルクの王女はレベル1から使えるのでとても重宝。

ベホマ
HPのMAX（最高値）まで回復させる呪文。性質はホイミ系の呪文と同じで、とくに戦闘中に使う機会が多くなる。

ルーラ
最後に復活の呪文を聞いたところまで連れ戻してくれる。道具屋で売っているキメラのつばさと同じ効用を持つ呪文だ。

トヘロス
移動中、自分より弱いモンスターを出現させなくする呪文。広い海などで利用することが多い。聖水と同じ効果。

アバカム
特殊なカギを除き、通常使用する3種類のカギに関しては、種類を問わずカギのかかったとびらを開けてしまう呪文。

メガンテ
別名、自己犠牲の呪文。この呪文を唱えれば、自分の命と引きかえに登場モンスター全員を全滅させるという呪文。

…………攻撃型の呪文
……攻撃補助型の呪文
…………治療型の呪文
…………守備型の呪文
…………移動型の呪文
……………特殊な呪文

竜王の城

かってのあの神々しいまでの勇姿はまったく感じられない。少し残念な気もする

*「さいきん ハーゴンとかいうものが えらそうなかおを していると きく。じつに ふゆかいじゃ。

*「もし わたしにかわってハーゴンを たおしてくれるなら いいことを おしえるが どうじゃ？

*「では 5つのもんしょうを あつめよ。さすれば せいれいの まもりが えられると きく。

*「かつてメルキドと よばれたまちの みなみのうみに ちいさなシマが あるはず。まず そこに ゆけ！

なんと竜王のひ孫が生き残っていた

ローレシアのお城に隣接していて、いまだ竜王の城はそびえている。なんと、竜王はまだ生き残っていたのか？　しかし時代も3代流れた。彼はロトによって倒された竜王のひ孫だったのである。でもあの猛々しさはどこにも見受けることはできない。

しかし、彼には彼らが作り出し、受けつがれてきた王道哲学がある。その誇りにかけても、彼にとってはハーゴンの存在はおもしろくない。彼は打倒ハーゴンに関するヒントをとくとくと話し出すのだ「5つの紋章を集めよ。そうすれば精霊の守りが得られると聞く。かつてメルキドと呼ばれた町の南の海に小さな島があるという。まずはそこにゆけ」と。

果たして5つの紋章はどこにあるのか？　そして精霊の守りとは何なのか？　そしていつハーゴンを倒せるようになるのか？　物語はいよいよ佳境に迫ろうとしている。

※この写真のみ前作の画面です

コナミの人気キャラクタが超大活躍のシューティング!

パロディウス PARODIUS

~タコは地球を救う~

突然発売が決まった冗談のようなゲーム。その名も『グラディウス』をパロった『パロディウス』。ところがこれが原作(?)をしのぐぐらいのおもしろさだからほっとけない。というわけで緊急情報!!

コナミ
☎03-264-5678
4月上旬発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	新10倍
価格	5,800円

忍耐だって必要なシューティング

『グラディウス』のパロディとはいっても難易度はずっと上。そのうえおもしろさも数段上のシューティングだ。

キミが操作するのは新登場の「タコ」かコナミのおなじみキャラ4人(?)のうち1人。ゲーム自体は『グラディウス』シリーズ同様、パワーカプセルで装備が変わる横スクロールのシューティングゲームだ。ただしこっちはパロディ、いたるところにギャグを盛りこんでプレイヤーを腹の底から笑わせてくれる。

マップの構成は宇宙空間、大量の敵との戦い、敵の攻撃にひたすら耐える忍耐の場、ボスキャラとの戦いの4本立て全6ステージになっている。

自機も敵もやられると遺言(ゆいごん)(文字)を残す。1文字ずつ表示される遺言が爆煙のかわりだ。

↑キャラクタ洗濯画面。選択機とはなんら関係はない(あれ?)

鼻くそモアイ

ステージ後半にある忍耐の場にたどり着くと、いきなりスクロールが止まって敵の激しい攻撃が始まる。ここはじっと我慢しかないのだ。ステージ1は『グラディウス』でおなじみのモアイが登場。下品にも口から輪っかをはき出すほかに鼻くそを「ふんふん!」と飛ばしてきたりする。

→きたない鼻くその出どころはこの大きな鼻の穴

→モアイの目や表情が忙しく変わるのが愉快

ST.1(ステージ)ウル星

ここでできるだけパワーアップだ

なみいる敵を倒しまくるのだ

※新10倍とは「コナミの新10倍カートリッジ」の略です。

※画面は開発中のものです。

単なるパロディじゃ終わらない!!

プレイするキャラクタが違うとパワーアップしたときのかたちも変わる。そんな芸の細かさがこのゲームの魅力を引き出しているんだ。

キャラクタの五段活用

	基本形	ミサイルや!	分身の術や!	バーリアッ!	遺言(ゆいごん)	パワーアップ
タコ	「こんにちは。初登場のタコです」	よく見ると「やっこだこ」なわけだ	分身のほうは、はちまきをしてない	こんなんで前が見えるのだろうか	あ あんぎゃー	たこちょうちん。消火器みたいだ
ペンギン	『グラ2』同様ペンギンでもできる	なんだかよくわからないミサイルだ	『グラ2』のときとまったく同じ	雨でもないのにパラソルさしてる	と おっとっと	これも以前見たことがあるよね
ゴエモン	江戸っ子ゴエモンも宇宙で活躍!	がまぐちに足がはえて歩くミサイル	ゴエモンが2人でとってもにぎやか	三度笠さえあれば弾もへっちゃら	ま まいった	どうやら小判みたい。なるほどね
ポポロン	魔城伝説の世界から抜け出てきた	やっぱり矢に足がはえて歩くのだ	オプションつけてダブポポロン	よろいを着た上に盾があれば百人力	ん ちゅどん	魔城伝説がなつかしくなるルーク
ビッグバイパー	グラディウスからの生き残り健在?	ミサイルだけどこれにも足がある	最もオーソドックスなオプションだ	フォースフィールドがぐるぐる回る	ぶ ぼんぶ!	これもよく見なれているはずだ

宇宙にベル

はやい話がツインビーに出てきたベルのこと。ショットした回数によって色が変化し、一定時間パワーアップできるのだ。

- ←この色のベルを取ると画面内の敵が全滅するというありがたいアイテムだ
- ←白のベルは「ヨコワープ!」だ。画面の左から右、右から左へとワープ可能に
- ←「タテワープ!」。画面の上から下、また下から上へワープできるようになる
- ←「時間よ止まれ」。取った瞬間にスクロールが止まって、敵も動かなくなる
- ←「菊一文字や!」。菊爆弾を設置して菊と同じ水平ラインに並んだ敵はアウト
- ←「いたずらドリル」。ドリルになっている間は敵に体当たりできる。つんつん
- ←「上向レーザ!」。アップレーザーとまったくいっしょで、上方向の敵に有効
- ←「前向レーザ!」。ベクトルレーザーと同じで、前方向の敵に対して有効だ

禁じられたバクチ

パワーカプセルの中には取るとウエポンゲージが左から右に流れて点灯し、ボタンを押して止まった位置のものを装備できるカプセルがある。

↑"ロシアンルーレット"といって非常に危険なカケ。失敗して「何〜やそれ!」を取ると装備が何もなくなる。これはいちかばちかの大勝負だ

泥酔ペンギン

ステージ最後に待つボスキャラは見た目と違ってデタラメに強い。ここでは『夢大陸〜』などで有名なペンギンくんの巨大版が登場する。とにかく酒好きで、へベレケに酔って酒びんを投げてくる。

↑ペンギンのまわりにわらわらと子供たちが出現して

↑さながら"ゴルゴ13"のようなするどい目になり、

↑完全に酔っぱらって、いやらしい目つきになる

↑やっと倒したの図。白目をむいてヒクヒクしてる

ひたすらモアイの攻撃に耐える

壮絶なボスキャラとの戦いがある

宇宙空間は入りきらなかった　このあたりは進路もせまくて敵も多いの

ステージ ST.2勝負星！

敵キャラの家

➡屋根が開いて敵が発進してくるぞ
⬅じつはこれは敵の基地だったのね

謎多きモグラ

➡このモグラ、なぜヘルメットをかぶっているのだろうか

⬇こんなに薄い地面にどうやって隠れているのかな

⬆地面から鼻だけ出していてプレイヤーが近づくとはい出して攻撃する

こいつは何者①

⬆ステージ２に出てくるこれ、まるで「う○こ」みたい

こいつは何者②

⬆ステージ３にいるこいつらはどうやら冬眠しているみたいだけど本当の目的は何？

こいつは何者③

⬆突然宇宙空間に出現したこのお花畑は、一体何を意味しているのかだれも知らない

これも宇宙空間だ　モグラの攻撃がつらいゾーン

ステージ ST.3落下星

どこかにエクストラが！

やはりエクストラステージは『パロディウス』にもあった。従来のボーナスカプセルやワンアップカプセルのほかにも特殊カプセルがある。

➡ここにはステージ５から来たんだ
➡なかなか長くてやりがいがあるぞ

新10倍も使える

ひと足先に発売の『新10倍カートリッジ』に対応していて、面セレクトやディスクセーブなどのおなじみの機能はもちろん、必ず得する機能がそなわる。なんたってコナミさんだから……。

いきなりビーム攻撃なんてひどいっ!

恐怖のジャンケンが待っている

おきて破りのビーム攻撃

↑何の気なしに宇宙を漂うと画面端に変なものがチョコっと顔を出して、

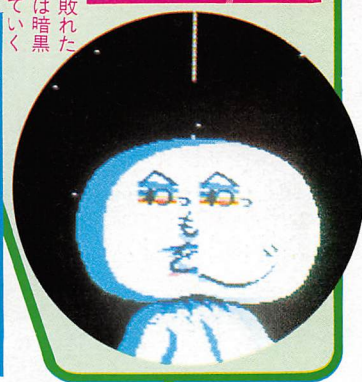
↑どわーっ! いきなり目にも止まらない速さのビームだああ

↑ただでさえ攻撃が激しいんだから少しは遠慮して撃ってよね

恐怖のジャンケン

←↑いきなり道が3つに分かれ、どれを選ぶか決める。するとでっかい手がやって来て対決! やったね。みごと突破だぜ

意地悪ハンマー

↑このハンマーの動きがなかなかいやらしい。前後からジグザグに飛んで来て攻撃してくる

不気味な岩石

←だんだんと上の岩が落ちてくる。始めは簡単なのに

↑かなり落ちてきて残りも少なくなったぞ

↑やっと最後の1個が落ちた。耐えるだけ

なぜかテルテル坊主

↓こちらが攻撃すると「やめてー」とさけぶ

←テルテル坊主の出現で宇宙は晴れる

↓死闘のすえ敗れたテルテル坊主は暗黒の宇宙へ消えていく

くずれる岩に耐えよう

テルテル坊主だゾーン

この先をちょっと紹介

今回紹介したのは3面までだけど、このおかしなゲームにはまだ先がある。このあと「迷星」「妖星」「要星」とつづきステージは全部で6つ。意外にまじめなラストがキミを待っている。次号では全マップを含む完全攻略の予定だ!

→ステージ4の中盤あたり。お菓子の世界が舞台だ

→迫り来るくちびるの恐怖なのだ!

←お菓子の世界を守るおばさんの攻撃だ

→ステージ5に出てくるお地蔵さまだ。いやらしい顔

←この巨大な脳みそは一体何だろう? 何ステージの敵なのかな?

冒険者は徳を求めて宮殿や町を訪ねるのだった

Ultima IV ウルティマ
徳を求めて

ポニーキャニオン
☎03-221-3161
発売中

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	11,800円

ロード・ブリティッシュによって語られる原理と徳に関係する宮殿と町の話。原理と徳の関係を示唆するジュリエットの助言。冒険者はブリタニアマップに目をやり、すべての宮殿と町を訪ねる決心をしたのだった。

8つの徳と3つの原理

この世界にはじつにたくさんの人がいる。同じことしかしゃべらない人もいるが(衛兵に多い)、そういう人をまとめてひとりと数えても、町や宮殿や村には(店員を除いて)16人ずついるのだ。ブリタニア城も例外ではなく、ロード・ブリティッシュとシアーを除いて16人いる。

多くのプレイヤーは町や宮殿に入ったとき、すべての人と会話していないから行き詰まる。困っている人々の念波を受信した銀色のアンクは、その卓越した記憶力を頼りに、宮殿と町にいる人々の姿を写真にした。

宮殿と町の名前の下に並んでいる人々を取材すれば、この下に薄く描かれている『歴史の書』の最後のページにある幾何学模様が気になりだすだろう。聖者になりつつある。

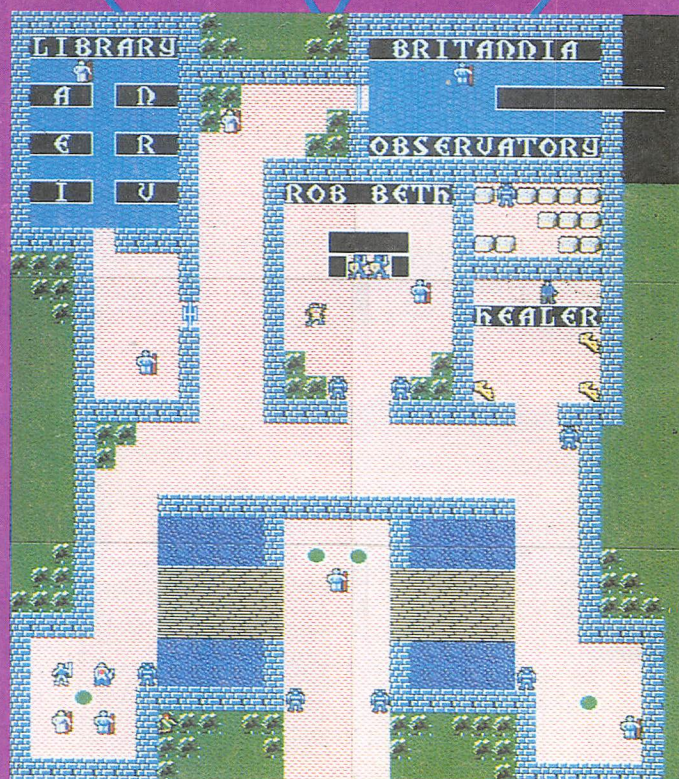
真実の宮殿ライキューム lycaeum

ムーンゲートを使ってベアティ島の最南端に出てから、海の怪獣からの火の玉攻撃をなんとかかわし、北上を続けてライキュームに着いた。

ここにいる人々はみな真実の原理に従っているようだ。

とくに思索にふけっている4人の真実の探究者は、話しかけても振り向いてくれないことがある。よほど思索に頭を使っているのだろう。歓迎者ティムスの問題を解くカギはこのへんにある。

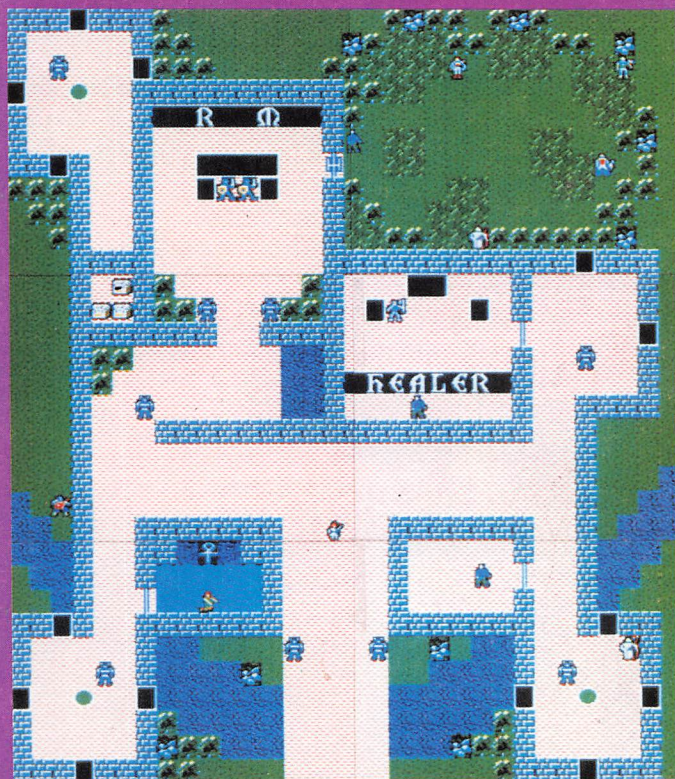
建物のずっと奥にいる老いた賢人・パラマーの誘いで望遠鏡をのぞいたときに見た風景はいまでも覚えている。目を閉じれば町や村のマップが浮かび上がるのだ。

司書のロード・テレンスに会うにはカギが必要だった。彼とフカッがストーリーに大きく影響したのは確かだ。

愛の宮殿エンパス・アビー
Empath Abby

ユーの町からずっと西北西に歩いたところにエンパス・アビーはあった。ロード・ロバート男爵夫妻によって統治されているこの地方の人々は愛を信条として生きている。

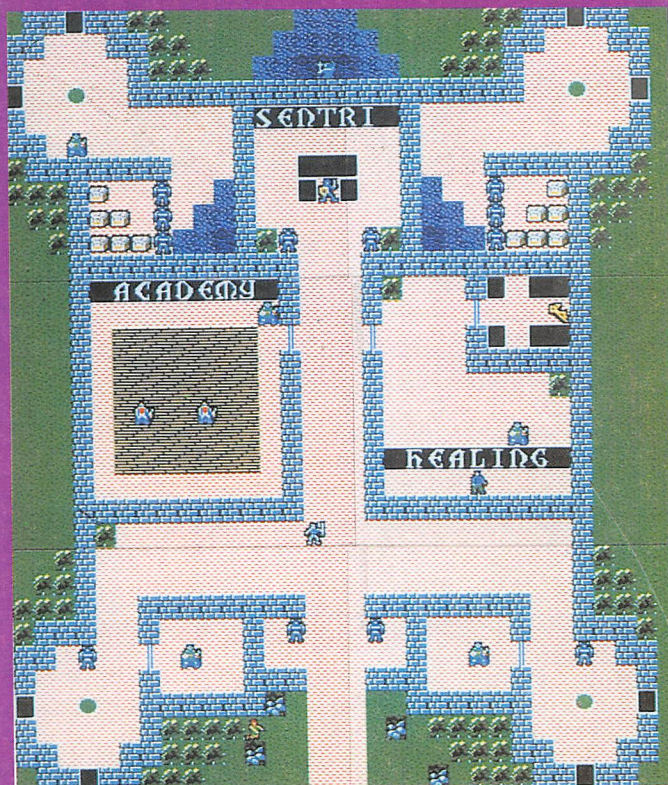
ここでの歓迎者はチヌップという、小さいけれど威厳のある子供。｢樫の木立には愛を探究する4つの職業がありま す｣と教えてくれた。真実(原理)と職業(徳)の関係はライキュームでわかった。ここでは愛と職業の関係が明らかになるのだ。カギさえ持っていれば……。

かなり長い謎の小枝があった。乞食のハムロックから始まり、何人かの人を経由して秘密の村でアイテムを手に入れるまで続くのだ。

また、謎の小枝の先端もある。マジンシアのワイヤードラムから始まる謎が解けた。

勇気の宮殿サーパンツ・ホールド
Serpants Hold

ケープ・オブ・ヒーローズ(英雄たちの岬)のずっと東にあるディーズ島にあるヘビの城、サーパンツ・ホールド。船を持っていれば島の岸に乗りつけるだけ、船がなくても、英雄たちの岬からブリンクの魔法で海を飛び越し、小さな島をいくつか経由しながら来るという方法がある(帰るのがたいへん)。

この地方を治めているセントリから勇気と職業の関係が明らかになった。3つの原理と8つの徳の関係が明らかになったのだ。『歴史の書』の最後のページが意味を持つ。

この宮殿から始まる謎の小枝は2つ。両方ともアイテム探し。ここで解かれる謎は1つ。聖者にのみ解け、アビイス攻略のカギになる。宝珠にまつわる話もあったが、すでにわかっていることだった。

誠実さの町ムーングロウ
Moonglow

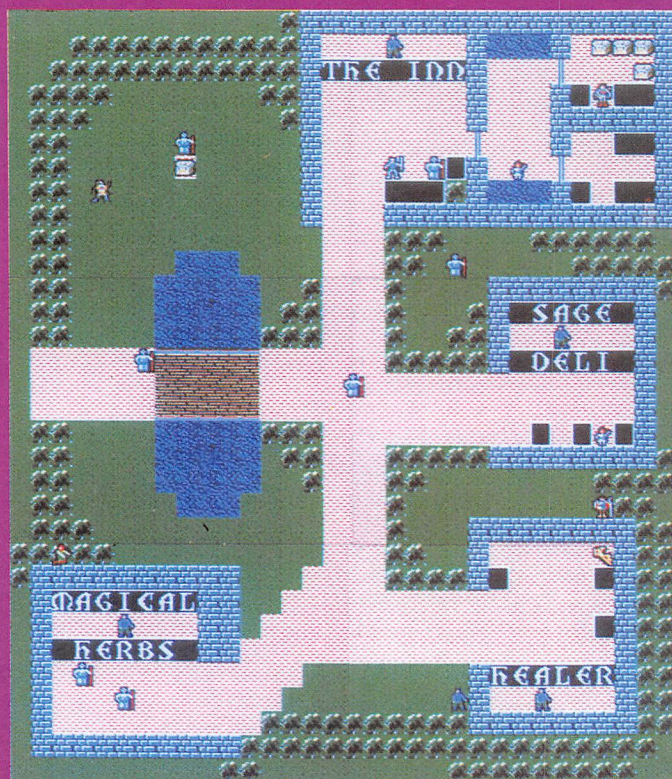
ムーングロウにいるシェークスピアいわく「みずからが誠実であるならば、脅されることを恐れることはない」。

誠実さの徳に関する情報は、キャラブリンが神殿のある場所、クロムウェルがマントラを教えてくれた。そして、お友達のクリスティンがルーンを見出すきっかけとなる。

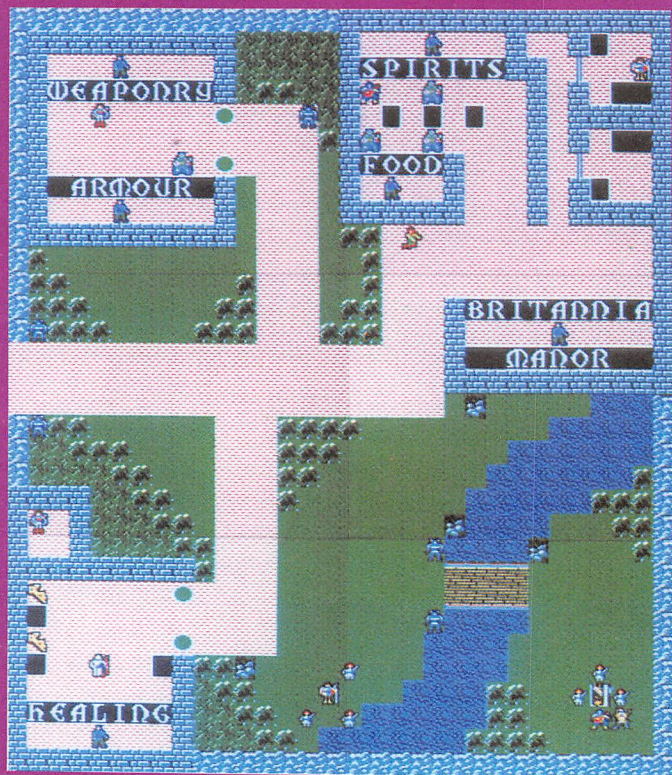
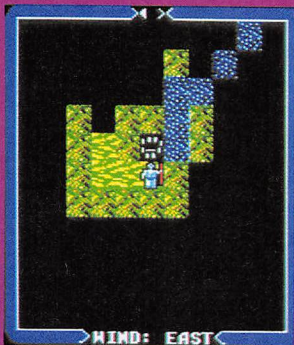
この3人以外で重要なのはシャゾムという死にかかっている若き魔法使い。彼はライキュームに住んでいるナイジェルの弟子。師匠の力を教えてくれる。

左の写真の神殿に行くのには船か、ブリンクの呪文2つが必要だったのだ。しかも北上するときに通る森にはたくさんのモンスターがいる。

ウィリアムからもらったサンドイッチでも食べながら町のなかをうろうろするか……。

慈悲の町ブリテイン
Britain

ブリタニア城のすぐ近くにある慈悲の町。橋の向こうにいる子供たちの唄「ホーヨーへー、フム！」和訳すると「愛はひとりの、そしてすべての人へ」となるらしい。

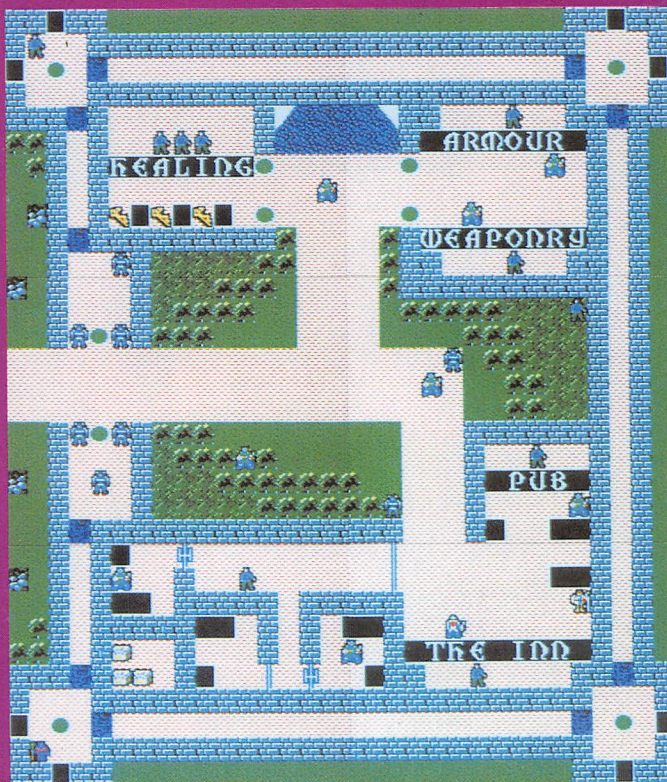
マントラは小さな子供から、ルーンは乞食のスプライトから始まる情報のリレーによって見出せた。神殿のある場所はフリオを捜しているシャペロが教えてくれた。左の写真が神殿。いくつもの沼を越えた先にある。ブリンクの呪文で飛び越えるのが得策。

この町はブリタニアにおける都会のようで、食料やエール(飲み物。ロックより軽くて水割りより強い)の値段がやたらと高い。武器や防具の値段が変動相場制でなくてよかった。25GPでスリングが買える。ついつい「しあわせ」とうなずいてしまう。

勇敢さの町ジェローム (Jelome)

高い城壁に囲まれたジェロームの町。ここでは数人から迷宮の話を聞いた。マントラはサー・ホルスガー、ルーンはロード・ロバートから始まる盥(たらい)回しで手に入れる。

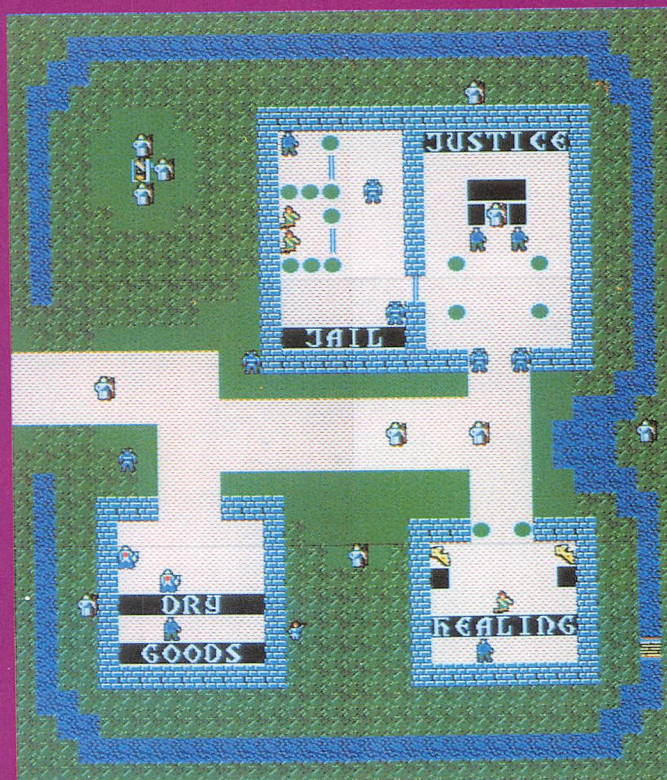
立ち入り禁止の通路に入るにはカギが必要。マップの左下にある宝の部屋から通り抜けられるカベを通って通路に入り、ディスペルの呪文で光のエネルギーフィールドを消しながら進む。通路の左上にいる人物(?)に会うまでにディスペルの呪文を7つも使った。これも神殿に行くためなのだからしかたない。

左の写真のように勇敢さの神殿は少し離れた小島にある。船がないと行けないようにも見えるが、ブリンクの呪文で海を飛び越すという方法もある。町のすぐ西から南へ向かって飛ぶのだ。

正義の町ユー (Yew)

ディープ・フォレストの奥にあるユーの町。ここに住むドワップの強烈なひとこと「真実以上に他人を愛してはならない。正義はひいきをしないものなのだ」。

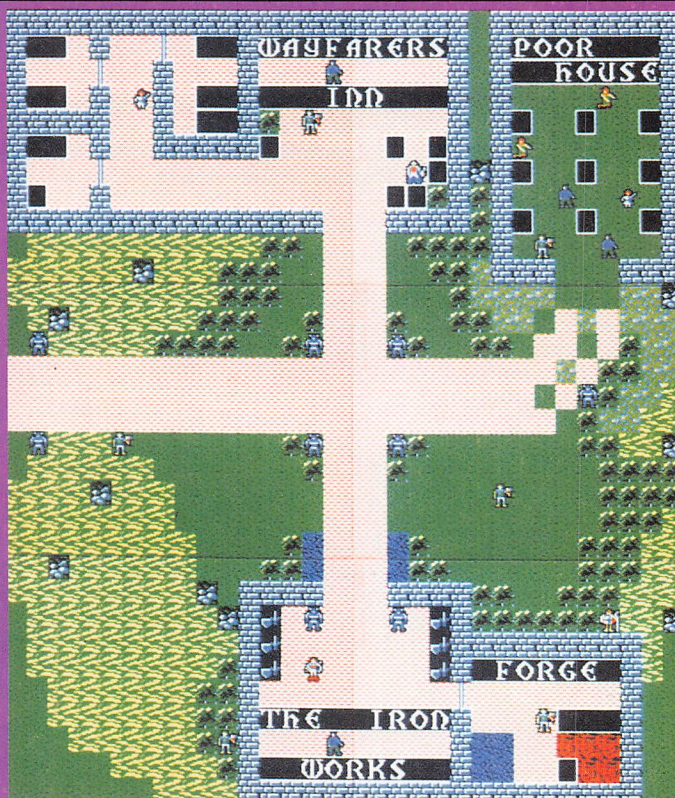
正義の徳に直結する情報は、ほっつき歩いているドルイド僧(尼僧(にそう))がルーンのてがかりと神殿のある場所を、裁判所にいたピンロッドというやせた男がマントラのてがかりを教えてくれた。

この町でいちばんの収穫は、トリンシックのスウィンドリックから始まった情報の盥(たらい)回しが終わったこと。まじめそうなドルイド僧がそのありかを教えてくれた。これでトレモアやジンクスの魔法が使えるようになった。

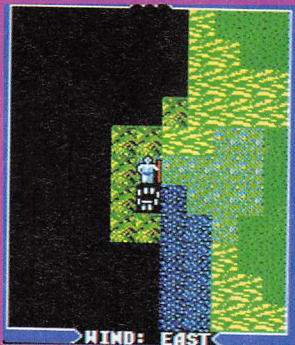
それにしても、マップの左上にいる炎のフラミスがしゃべったときには驚いた。

献身の町ミノック
Minoc

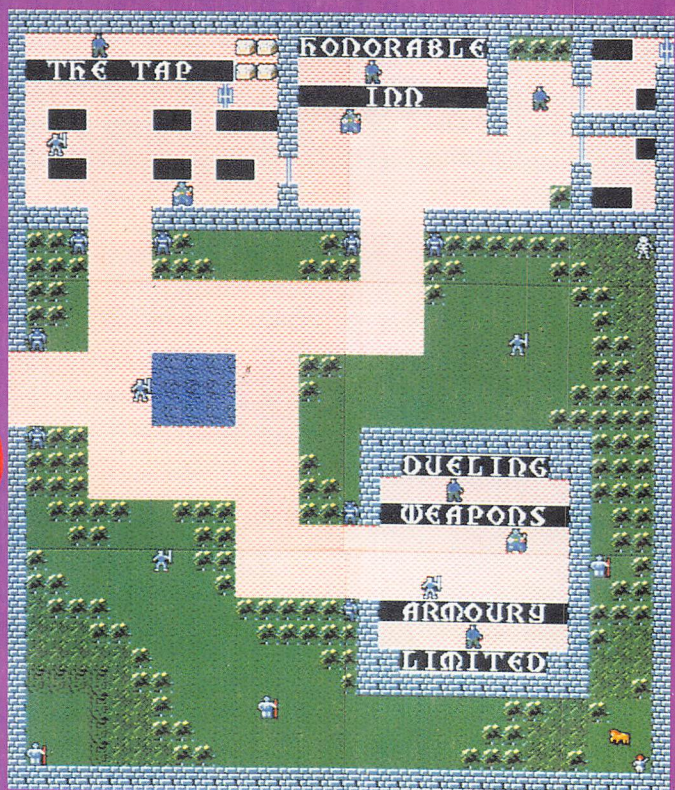
いまでは共に行動しているジュリアのセリフ「みずからを守ることが自然における第1の本能です。だからこそ自己犠牲はもっとも高貴なる行いなのです」。

献身の神殿の場所はメリダが、ルーンのてがかりはギンブルというツェツェばえに噛まれて死にそうな男が教えてくれる。手に入れるときに、確かに自己犠牲が必要だった。マントラはダモンから始まる3人の盥回し。英語の歌詞の意味は深く考えなくてもよかった。

ブリタニア城にいるシーシャやライキュームにいるフカッがいっていた鍛冶屋のジルコンはFORGEと書かれた看板のある建物にいる。8つの徳を身につけた聖者だけが、彼の作った神秘の武具を手に入れる資格がある。

名誉の町トリンシック
Trinthic

たよれる仲間のデュプレに初めて会ったとき、彼はこういった「名誉は磨かれた武具のようなもの。世話を怠ればすぐに錆びてしまう」。

名誉の神殿の場所はダージンという活気のある戦士が教えてくれた。クリンという騎士がマントラをずばり教えてくれる。ルーンのてがかりを教えてくれるのも彼だ。

水兵サムのひとことも忘れられない。彼の助言をきっかけにして購入したセクスタント(六分儀)というアイテムはいつでも自分のいる場所を教えてくれる。

マップの左下隅にいるバージルという風変わりな魔法使いは、スカラ・ブレイのブレストがいっていた薬草を採取する方法を知っている。六分儀さえ持っていれば、キルやジンクスの呪文が作れる。

崇高な心の町スカラ・ブレイ (Skara・Blay)

スカラ・ブレイにいる偉大な哲学者ぶっだいわく「純粋なことばで語り、そして行動するなら、しあわせはそのあとをついてくるものだ」。同じくミケランジェロいわく「成功とはその過程のことを指し、けっして達成されたもののことではない」。どちらも耳に痛いセリフだ。

崇高な心の神殿の場所は崇高な心のアンク。マントラとルーンのてがかりはグランデットが教えてくれた。

この町には重要な人物が多い。教師のロマスコ、魔術師のための書を読んでいるマイター、すごい呪文を使うブレスト、そして秘密の村にいるスローブンだけがその存在を知っているアイザック。彼らの話から生まれる謎の小枝をたどっていくと、その先にアビイスが見えてくる。

謙譲の町(廃墟)マジンシア (Magincia)

すでに廃墟と化してしまった町、マジンシア。ふつうの住民は町の外れで生き残っている羊飼いのカテリーヌしかいない。町のなかにいるのはこの町に取り付いている幽霊やガイコツくらいだ。

幽霊は「平和を見出すことは不可能だ。この世の人の心からは永遠に失われたのだから」などという。カテリーヌに「仕事は？」とたずねたときの答えも「生き残ること」だった。夢も希望もない寒々とした風景。

謙譲の神殿の場所はバンターが教えてくれた。すすり泣いているガイコツのスプロットはルーンの手掛かりを、キャスペリンはマントラのてがかりを教えてくれる。ヘビのネートと戦ってしまったときは、町から出てもういちど入ればいい。

FAN STRATEGY Special

大戦略マップ募集の発表 PART-I

大戦略マップ募集の結果報告の第1部。ここではスモールマップ部門とデザイン部門（地図をデザインした作品を除いたマップアートぽいもの）の最優秀作品と優秀作品のマップを発表する。アート感覚を重視したデザイン部門の作品には、選考基準のひとつにしたゲーム中に画面右側に表示される全体マップでのグラフィックもそえておいた。

PART-IIは
72ページから

募集結果報告

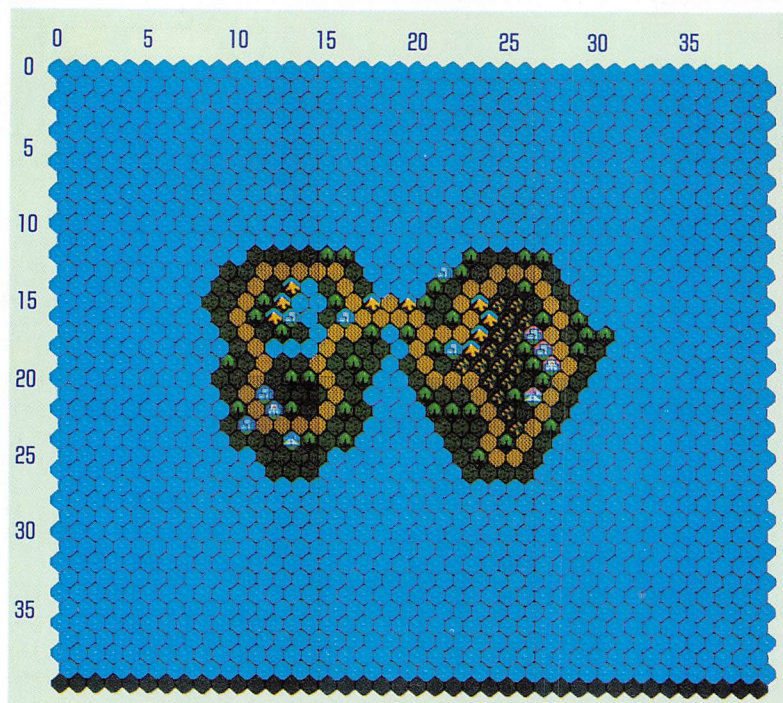
応募総数は337枚。送られてきたマップのタイトルと作者のリストは72ページからのPART－IIにまとめてある。ここでは部門ごとの作品の感想を報告する。

デザイン部門　地図をデザインした作品とアート感覚に走った作品に二分された。地図をデザインした作品群は戦略に重点を置いた作品が多く、テストプレイの結果を重視して入賞作品を決めることになった。バランス部門ともども4月号で発表する予定。アート感覚に走った作品群は戦略を軽視しすぎるきらいがあったが、C.G.とはひとあじ違うマップグラフィックというジャンルが開拓された。

バランス部門　まだテストプレイを終えてない。戦略的におもしろすぎるために遅々として進まないのだ。頭のなかだけで作られた手書きの作品が充実しているのには驚愕（きょうがく）。

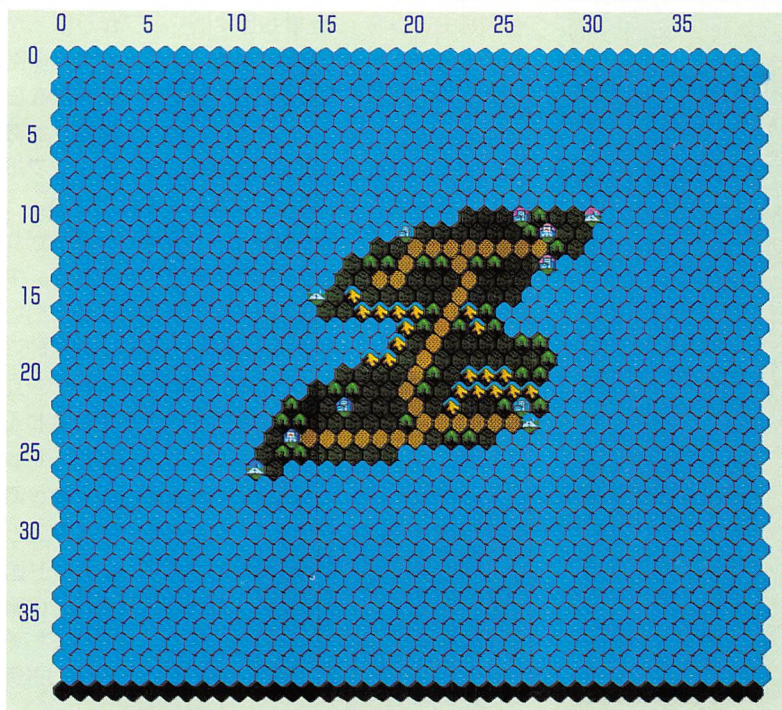
スモールマップ部門　首都間の距離や都市の数を制限しなかったせいか、スモールと呼ぶには大きすぎるマップも送られてきた。入賞作品以外にも楽しめるマップが10枚ほどあり、最終的に3枚に絞（しぼ）るのに苦労した。

スモールマップ部門最優秀作品

Two Islands（トゥーアイランズ）
by　花田昌明（大阪府）

作者のコメント　「左右の島は少し似ていますが、レッド国のほうが不利です。ブルー国で戦う場合、島と島のあいだを早くとっておけば敵は攻めにくくなります。そこで時間かせぎをしておいてお金をため、そしていきなりたくさんの部隊を作って、一気に攻めていけます。しかし、レッド国は守りやすくなっています」。

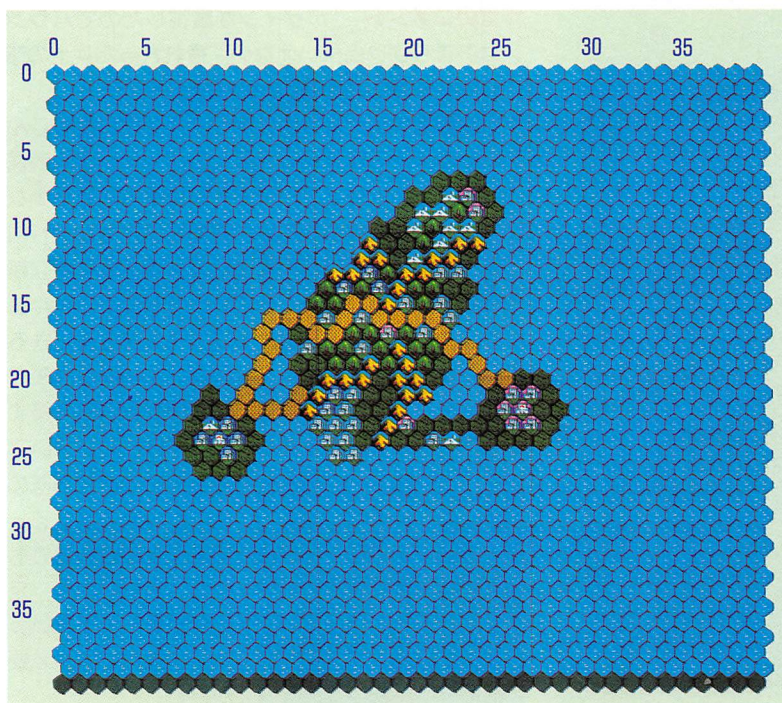
マップ概観　作者のコメントにもあるように2つの島をつないでいる道路の主導権を争うマップ。眼鏡のワクのような形の道路が印象的だ。道路脇に防御効果の高い森や山のヘックスを置き、進軍しにくいようにデザインされている。戦略的には、島と島の接続部分に近く、先手で攻められるブルー国のほうが有利。両国とも経済力で優位に立つには敵の島にある中立都市(すぐに占領されて敵国の都市になっているだろう)をとる必要がある。そのためには敵国の島に侵入しないとならないのだが、島と島をつなぐ道路はすぐに閉鎖されてしまうだろう。空港が少ないマップなのに航空部隊の活用が勝敗の分かれ目になる。

スモールマップ部門優秀作品

佐渡島
by 三浦克裕(宮城県)

作者のコメント 「ROMの大戦略だからマップ作れないよー。だからうまくできているか? 自分も知らない……。打ちこむ人がんばってね」。(三浦クンから送られてきた封筒には、手書きのマップのほかに、各ヘックスが何個ずつあるのかを数えた結果まで付けられていた)。

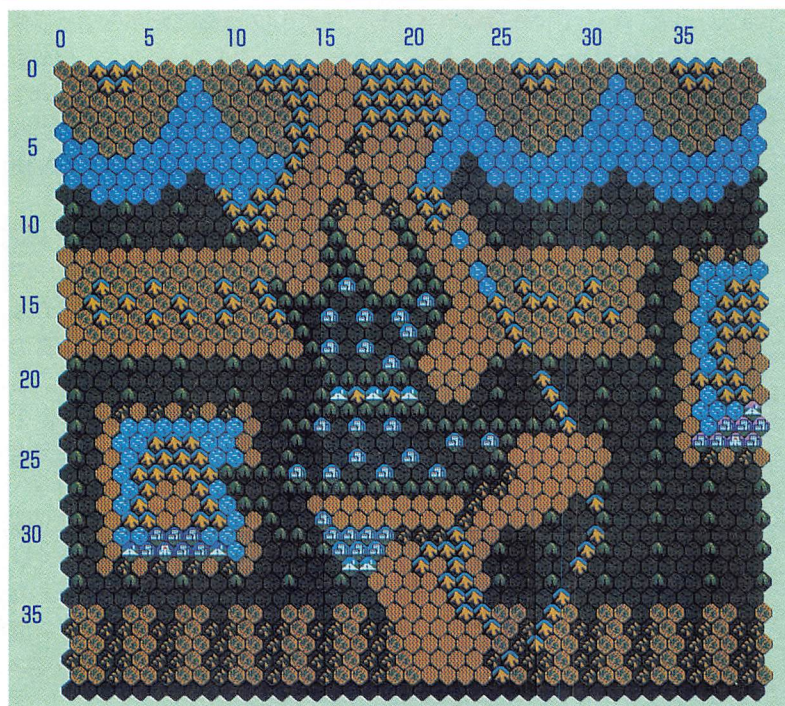
マップ概観 佐渡島をデザインしたスモールマップ。エの字型の道路が印象的だ。ブルー国とレッド国の初期経済力の差が少ないので、対コンピュータではやさしい入門用のマップになる。ブルー国のMONEY50で15ターンくらいで終わるはずだ。こういうマップは人間同士の戦いに向いている。1〜2時間で勝敗が決まるだろう。人間同士で戦う場合は島中央にあるくびれた部分(とくに森と山のヘックス)の攻防が決め手。両国ともくびれ部分を突破されると守りの拠点がなくなるため、全戦力をくびれ部分に集中させることになり、装甲車による乱闘が見られそうだ。経済的にはレッド国のほうが都市ひとつだけ有利だが、くびれ部分の攻防に関してはブルー国に先手の利がある。

スモールマップ部門優秀作品

Triangle Island(トライアングルアイランド)
by 矢吹雅人(神奈川県)

作者のコメント 「レッド国は北部から航空部隊を出して一気にブルー国首都上空へ。ブルー国は南部の都市群から陸上部隊で力押しに攻める。というのがおもしろい。中央の島の都市の取り合いや、主力が陸上部隊か航空部隊かにはっきり分かれる可能性があることなどがよいように思える。スズメ刺しはしないでプレイしてみるべし」。

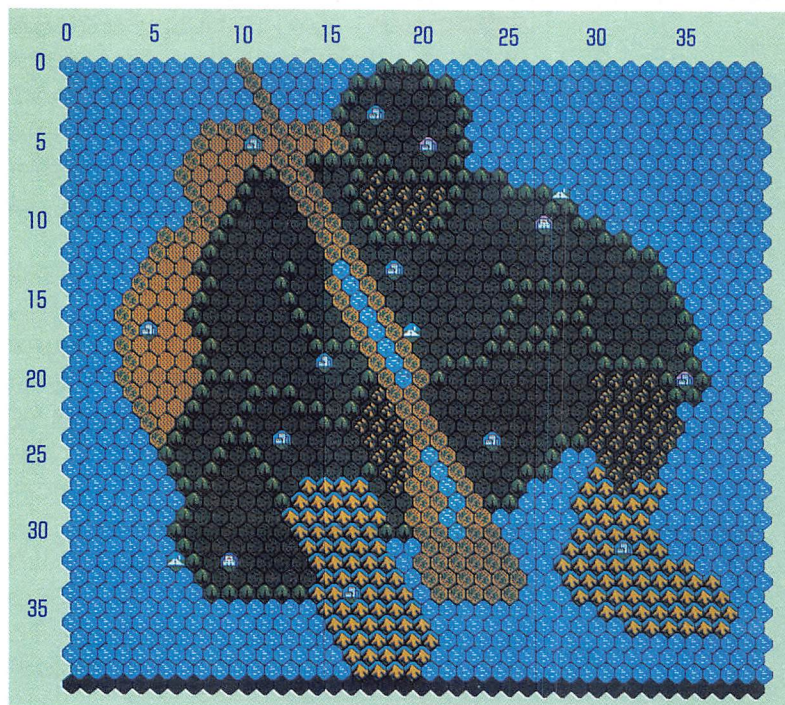
マップ概観 マップ中央の島は上のほうに中立空港が多く下のほうに中立都市が多い。この島のどちらをとりにいくか? で戦略が二分される。MONEY100でプレイする場合、初期経済力は同じ。ただし戦略的には、①首都から中央の島への距離は両国ともほぼ同じなので、ブルー国に先手の利がある。②レッド国には生産可能な空港がないため、(22,24)の中立空港を占領してからでないと航空部隊(とくにイロコイス)が生産できない(最短でターン3からしか生産できない)。という2点においてブルー国のほうが有利だ。MONEY50のレッド国でプレイすると25ターンくらいかかるだろう。ちなみに、スズメ刺しはかんたんに成功する。

デザイン部門最優秀作品

SHUTTER CHANCE（シャッターチャンス）
by　田辺宜弘（愛知県）

作者のコメント　「仕事もせずにマップ作りばっかりやってました。出来はともかく楽しんだのは事実です。ROM版を友人に売りつけてディスク版を買ったかいがあったというもの」。という前置きがあり、マップには「エッチです。水色のパンティをブルーに、そしてピンクに……。楽しんでください」。

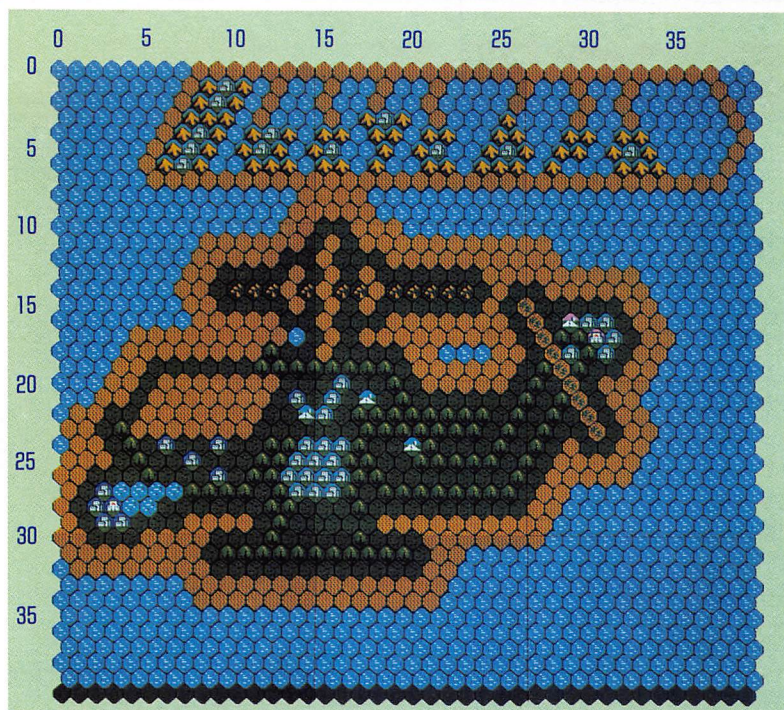
マップ概観　どこかのコンサート会場で女の子がハデなアクションで歌っているところ……かしら。中立都市と中立空港が置かれている女の子の姿といい、背景の処理といいすばらしいのひとこと。戦略的には初期経済力に差がないので、パンティ部分の中立都市群に近いブルー国が有利。水色から青に変わるのに長いターン数はかからない。セーブ／ロードして全体マップを書き換えながらプレイするとおもしろい。レッド国側としては女の子の服のほうに点在している中立都市を確実に占領したいところ。

デザイン部門優秀作品

休息（rest（レスト））
by　白井仁士

作者のコメント　「デザインを重視したのでバランスはあまりよいとはいえない。疲れきった兵士の感じがわかってくれたらいいと思う」。

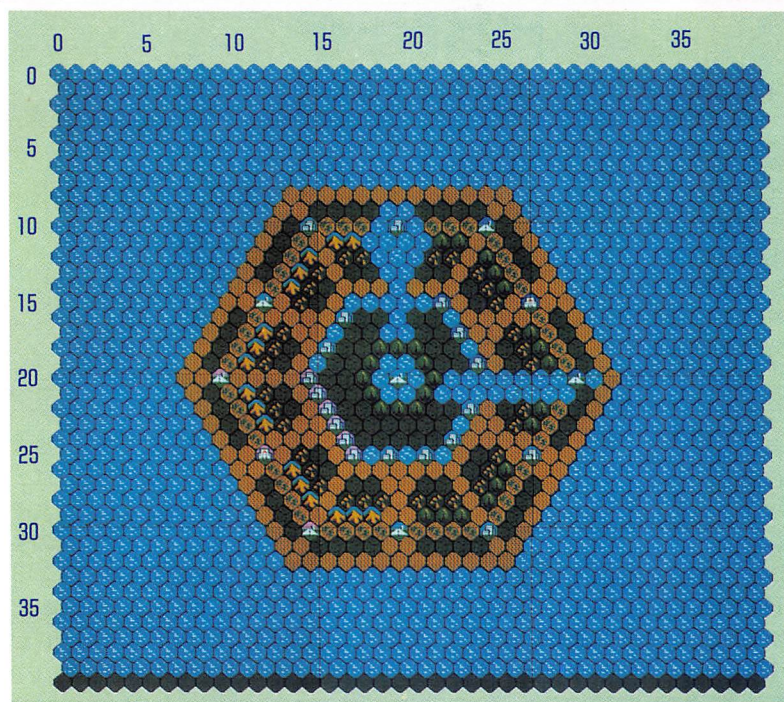
マップ概観　デッサンカの勝利。何を思い座りこんでいるのか……疲れ切った兵士の感じがうまく表現されている。大きなマップのわりに都市の数が少ないので長期戦になりやすい。初期経済力はレッド国が都市2つ分上。ブルー国としては点在する中立都市を早期に占領したい。そのためにも首都のすぐ左にある中立空港を占額し、イロコイスを生産できるようにするのが大切。レッド国もブルー国と大差ない状況なので、首都の右上にある中立空港を占領するところから戦いが始まる。道路がほとんどないマップなので航空部隊の活用が勝敗を決する。空港が全部合わせても3つしかないので、足の遅い補給車を早いうちに生産しておく必要がある。

デザイン部門優秀作品

ヒューイコブラ
by 中嶋勲雄

作者のコメント 「ボクの大好きなヒューイコブラをベースに作ってみました。ディスクをもっていないのでどんな画面になるかわからないけれど、優秀作品に選ばれたらなあと思っています」。

マップ概観 戦闘ヘリ・ヒューイコブラのコマのグラフィックがマップの元になっているようだ。少々読みづらいが、ヒューイコブラの絵の上に"Hueyc(o)bra"と書かれているのだ。戦略的にはだんぜんブルー国が有利。初期経済力においてレッド国よりも都市9個分上だし、中立都市もブルー国側によっている。レッド国としてはできるだけ早く中央にある中立都市群とHの文字のあたりにある中立都市に兵員を送りこみ、経済力の差を少なくしたい。ターンごとにイロコイスや歩兵を生産し続ける作戦が有効だ。ブルー国は、中立都市を占領されないように、攻撃部隊をたくさん生産するのがベスト。

デザイン部門優秀作品

Tokei（トケイ）
by 浅岡陽一

作者のコメント 「コーン。コーン。コーン。お、3時だ。おやつの時間だ。どれを食べようかな」。

マップ概観 時計をデザインした6角形の島。海のヘックスで時計の針を表現しているところがうまい。2時から4時にブルー国、7時から9時にレッド国を配置したのも成功している。戦略的にはレッド国が有利。初期経済力が都市3つ分多いのが効いている。プレイヤーをコンピュータ同士にしてテストプレイした結果、レッド国の圧倒的な勝利に終わった。これは時計の針がブルー国の地上部隊の進軍をじゃましたためと思われる。ユーザーがブルー国でプレイするときは、イロコイスと歩兵を大量に生産して中立都市やレッド国都市を占領し、経済力の差を少なくしていくことが当初の目標になる。経済力が均衡するまでは陽動作戦や兵員を運び終わったイロコイスをカベにすることで食い止めればいい。

FAN♪ FAN♪ BOX♪

ファン ファン ボックス

新製品

SONYから周辺機器がぞくぞく登場だ

CPS－14F1

さてさて、お年玉でMSX2の新製品も買ったし、ソフトもそろった。そろそろ周辺機器がほしくなってくるころ。そこへグッドタイミングで2月から3月にかけて発売されるソニーの最新周辺機器の情報が入った。

まず最初に紹介するのは、CPS-14F1。HB-F1シリーズのイメージにあわせてデザインされたものだ。いままで、F1シリーズ専用という感じのカラーディスプレイがなかっただけにちょっとうれしい。あのかっこいいF1にあわせたデザインはF1ユーザーでなくても思わずほしくなってしまうからね。もちろん性能だってバッチリ。ブラウン管は0.37ミリピッチという細かさで、2000文字対応。アナログ21ピン端子で接続すれば、画面もちらつかないし、細かい文字やグラフィックも鮮明。ビデオ入出力もついているからホームビデオにだってつなぐことができる。

大きさは14インチ型で、パソコンのディスプレイとしては標準的な大きさだ。

パソコン専用ディスプレイというよりもAV機器の中心として活用できる、ニューメディア対応モニタだ。F1を持ってないキミにもおすすめ。

色は写真の黒のみ。6万4800円で3月21日発売。

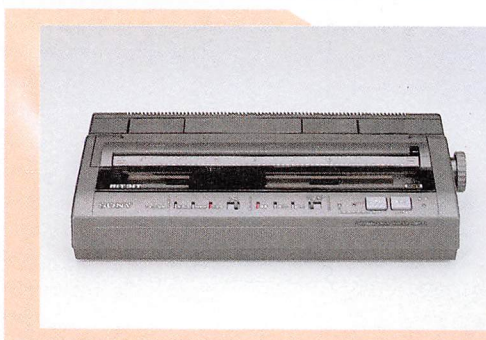
⬆高さ342×幅358×奥行き405.5(mm)重さ12.4(kg)。ブラックボディのディスプレイは人気が高い

HBD－F1

いま、MSX2ユーザーがいちばんほしいと思ってるのはディスクドライブのようだ。1月号のモニタ・プレゼントでも、ディスクドライブ内蔵機種やディスクドライブはスゴイ人気だったもんね。最近はとくにディスク版のソフトが増えているし、ディスクドライブは、もう必需品ともいえるよね。

ソニーから発売されるHBD-F1はMSX用のディスクドライブとしてはもっとも安い3万6800円。始めに紹介しているディスプレイ『CPS-14F1』と同様にF1シリーズにあわせたカラーデザインだ。

このドライブは、従来のものと同様にMSX本体と離して置くことができるタイプ。もちろん2DDだから1DDも2DDもソフトは全部使えるしね。MSX-DOSのシステムディスクもついて、3月1日に発売。性能は33ページでテストしてるので参考にしてね。

⬆高さ60×幅 160×奥行き268(mm)。重さ3.5(kg)

HBP－F1

⬅高さ70×幅380×奥行き204(mm)重さ2・8(kg)。インクリボン1本で2万2千字の漢字が印字可

最後に紹介するHBP-F1は、JIS第1水準、2水準の漢字ROMを内蔵している24ドット熱転写プリンタだ。第2水準の漢字対応のワープロソフトを使えば、難しい漢字を使った詩的な表現だって、いろんな人名だって印字できる。ハガキ印字モードもあるのでハガキに直接印刷できるよ。それに「ポエム」、「かしこ」などの特殊な文字フォントも入っている。紙の大きさはB4サイズのタテまで印字可能。4万4800円。2月21日発売。3月21日にはワープロとのセットも発売される。

アンケートハガキより

●やるじゃないか古川!!／5番のF-1スピリット希望!!(鳥取県・古川正彦)⇒おいおい、キミが貼っているのはMSXマガジンの応募券じゃないか。F-1スピリットは11月号のソフトプレゼントだし、そのうえ、あて先は、1月号のモニタ・プレゼント係だし。古川正彦18歳、なかなかやるなぁ。おばたさんの弟子にしてあげよう(Q)。

最新人気フロッピーディスクドライブの性能をまとめてテスト

おばたさん(以下、お)『F・F・BがおくるMSX2のかしこい買い方』の第2回は、人気の最新ディスクドライブの性能をまとめてテストしてみようと思います。

バボ(以下、バ) 今回はリストや数字で頭が痛そう。

お テスト方法は、リストにあるTEST1からTEST5までとディスクをフォーマットする時間を3回ずつ計り、その平均時間を比較してみました。

バ プログラムをかんたんに説明してね。

お TEST1は、DISK-BASICの1000回のループ時間です。

バ パソコン本体のスピードね。

お まあそう。そしてTEST2、3は、1000個のデータを端から順に読み書きしている時間で、TEST4、5は、ディスクの読み書きする場所をある場所から別の場所へ移動させるときのすばやさを試してるんです。ただし、テスト2から5は、テスト1の結果をひいて実際にディスクが動いている時間にしてあります。

バ キャノンのMSX2も調べてあるけど、なんで?

お うん、キャノンのは今まで出たMSX2でもディスクの性能がよいという評判なので比較しようと思ったんだ。

バ テスト1で見るかぎりパソコンの速さは変わらないね。

お 平均で1秒60でしょ。

バ でもテスト4、5やフォーマット時間を見ると、松下のドライブは時間がかかるわね。

お ディスクのヘッドが動いている時間が長いと遅くなるみたいだね。ただし、ゲームデータのように短いデータを何度も読むのは速い。

バ 実際に使ってみるとディスクゲームの起動は松下のドライブのほうが速いという感じするものね。

お そう、実際に時計で計ると速かった。ただ、ゲームの種類によって少し違うので比べにくいんだけどね。

バ 結局、ディスクの速さよりも、正確にデータを読み書きできるかどうか大切よね。

お いいこというね。

バ どーも。ペコペコ。

お みんなの持っているドライブも、テストしてみてね。

※単体のディスクドライブのHBD-FIはHB-FIに、FS-FD1AはA1に接続した場合の結果です

```
TEST 1
10 TIME=0
20 FOR I=1 TO 1000:NEXT
30 PRINT TIME/60

TEST 2
10 OPEN "TEST" FOR OUTPUT AS#1
20 TIME=0
30 FOR I=1 TO 1000:PRINT #1,"TEST":NEXT
40 PRINT TIME/60

TEST 3
10 OPEN "TEST" FOR INPUT AS#1
20 TIME=0
30 FOR I=1 TO 1000:INPUT #1,A$:NEXT
40 PRINT TIME/60

TEST 4
10 OPEN "TEST" AS#1
20 TIME=0
30 FOR I=1 TO 500:PUT#1,I:PUT#1,501-I:NE
XT
40 PRINT TIME/60

TEST 5
10 OPEN "TEST" AS#1
20 TIME=0
30 FOR I=1 TO 500:GET#1,I;GET#1,501-I:NE
XT
40 PRINT TIME/60
```

↑この冬、爆発的人気のドライブ内蔵のとってもコンパクトなパナソニックFS-A1Fなのだ

↑これまた爆発的人気のソニーHB-FIXD。A1Fの好ライバル

↑ディスクドライブ人気を高めた、FS-FD1A

■テスト結果一覧表

	SONY HB-FIXD	SONY HBD-FI	キャノン V-30F	松下 FS-A1F	松下 FS-FD1A
TEST1	1秒60	1秒58	1秒55	1秒63	1秒60
TEST2	12秒31	8秒25	11秒81	13秒90	9秒58
TEST3	12秒36	8秒50	11秒98	13秒21	9秒15
TEST4	1分10秒46	2分06秒43	2分14秒91	4分43秒56	4分27秒28
TEST5	1分48秒36	1分45秒63	1分54秒15	2分19秒68	2分13秒21
フォーマット時間	1分39秒86	1分40秒10	1分09秒10	2分11秒50	2分11秒60

アンケートハガキより

●私は、バカだよ〜ん／私は、ついこの前まで「SONY」を「サンヨー」と読んでいたんです。そのうえ「ソニー」はサンヨーでだしているMSXの名前だと思っていました。両親にバカ笑いされてしまった。クソー。(鹿児島県・梅村育)⇨松下電器なんか「ナショナル」とか「パナソニック」とか2つもブランド名があるし、メーカーの名前っておぼえにくいかも。でも、ソニーをサンヨーでだしているMSXの名前だなんて重症だね(Q)。

アシュギーネ うわさのアシュギン缶

アシュギーネ・スーパーキャンペーンの『クイズに挑め！』(1月31日で終了)の賞品だった「アシュギーネ・パワー缶」は、ポテトチップスの入れもんみたいな形をした、ロールプレイングのボードゲーム。FFBでもプレゼントできることになったので、ここで改めてご紹介。

開けてみると、まずフタがバッジになっていて、ポスターにもなるゲーム盤があり、そのマップ上を武器やアイテム、戦闘などのカードを使って進んでいくゲームになっている。宿敵バヌーティラカスを倒すのが目的だが、アシュギーネの顔のついたコマが大と小の2つあり、「虚空の殿堂」からは大きなコマのほうに換えるという、あからさまなパワーアップがなかなかいじらしい。2人から最高4人までで遊べるので、もしプレゼントであたったら、友だちを呼んでワイワイ楽しもう。

コマは紙製だが、サイコロ付きなのがなんとなくうれしい

周辺 ハンドル型ジョイスティック!!

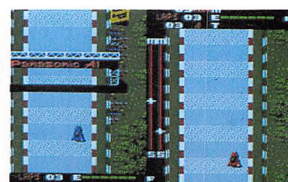
どんなに迫力のあるゲームをしても、キーボードやジョイスティックじゃ臨場感がイマイチだよね。パナアミューズメントプロダクションから3月1日に発売される「ジョイハンドル」は、ゲームセンターにあるような装置でとにかくカッコいい。使い方はふつうのジョイスティックと同じようにジョイスティック端子に差しこむだけ。ハンドルの先端のトリガーボタンはアクセルとブレーキ。左側のレバーは、上下に動くギアだ。ほかにもハンドルのトリガーに対応したABボタンも付いている。

このハンドルに完全対応しているソフトが、セットになっている『A1スピリット』。コナミの『F1スピリット』の改造版だ。もとの『F1……』に加えて、最大出力4000HP以上、最高速度500km/hのハイパワーマシンのサーキットクルーザー"A1"が選べる。

トリガーの連射スピードが変えられるので、今後、ジョイハンドル対応のシューティングゲームができたら、とてもおもしろそうだね。値段は、「ジョイハンドル」に『A1スピリット』が付いて定価1万9800円。

タイトル画面。F1のパスワードで使えないのがいくつかある

カーブの多いコース。こんなときハンドルだとやりやすいよね

カーセレクトモード。ノーマルマシンとA1の6台から選べる

おや、パナソニックA1の看板が……。パナソニックさんたら

このジョイハンドル、MSXが上に乗るぐらいの大きさ。じょうぶなハンドルだからレースに熱中できるね

MUSIC コナミのカセットブック

コナミ出版からカセットブックが出た。というと、いっけん本のように見せかけておいて開けると中がくりぬいてあってカセットだけが入っているものと思うだろうが、ここで紹介する『MSX-U(ユー)』の場合は、ほんとにカセットテープと本がセットになったものだ。

テープには『グラディウス2』、『F-1スピリット』のBGMが入っていて、本のほうにはコナミが今までに出したグーニーズ以降のゲームの裏コマンドやウル技の完璧データ、各BGMの保存版楽譜集、人気キャラのグラフィックプログラム集、そしてMSX通信の完全活用ノウハウ集など、内容はバラエティに富んでいる。あれとこれ、それとあれが1つになって売っていればいいのになと思っていたものがほんとうに1つになって出てしまったわけで、これで1800円。高いか安いか。

コナミのゲームに関する、福袋的カセットブック

ありがとう もうすぐ1周年

4月号でMファンは1周年を迎える。そこで、1周年記念イベントを全国5都市で開催することになった(協賛：松下電器産業／コナミ)。3／8から始まる展示会に加え、目玉は3／19～4／1に行う読者参加型大イベント。詳しい内容、日程、場所などは次号で大々的にお知らせするのでお楽しみに／

アンケートハガキより

●ディスク版ソフトの疑問／ドライブが2基ないとできないゲームはありますか？(秋田県・石河大介)・2枚組のゲームは1枚ずつ使えますか？(広島県・今岡清)⇨ドライブが2基ないとできないゲームは今のところありません。ゲーム中にディスクを入れかえるようにメッセージが出ますから、なんの心配もいりません。ただし、ディスクが2基あったほうが使いやすいソフトはあります(Q)。

ゲーム百字軍

PAC(パナアミューズメントカートリッジ)マジックで、あのハイドライド3のキャラをパワーアップ!

PACといったら、「いつも・サムシング・ニュー」のパナソニックの製品。アドベンチャーやRPGなど、セーブが必要なゲーム用に開発されたS-RAMカートリッジだ。

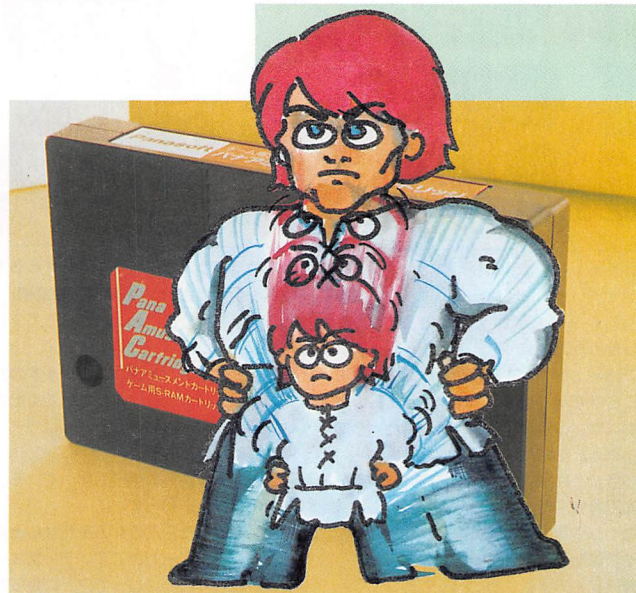
内蔵S-RAMを持つゲームはいくつかあるけれど、ゲームセーブ用のS-RAMだけのカートリッジはこれがはじめて。

ただ、どのゲームにも使えるわけではなく、アシュギーネの『虚空の牙城』、『復讐の炎』をはじめ、『ハイドライド3』や『うる星やつら』などのPAC対応ゲームだけ。スロット1にゲーム、スロット2にPACをセットすればゲームデータのセーブ・ロードがかんたんだ。

おもしろいのは、スロットにPACだけをセットして電源を入れたとき。なんとBASICが立ち上がる。そしてちょっとしたプログラムを作ればPACにセーブされているデータを読み出したり、内容を書き換えたりできる。これがいま名づけたばかりの「PACマジック」だ。

⬆PACマジックで強化したキャラだから食人樹なんかへっちゃら

■PACで作るスーパーキャラ

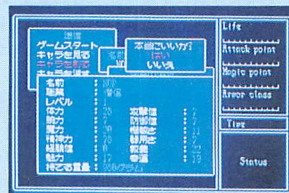
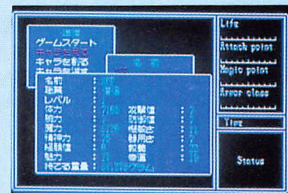
このページのリストはハイドライド3の創ったばかりのキャラをパワーアップさせるPAC用のプログラム。使い方は、①リストのプログラムを打ちこみ、テープかディスクにセーブする。②PACをセットした状態でハイドライド3でキャラをひとり創る。③いったん電源を切り、今度はPACだけにして再び電源を入れる(スロット1にディスクなどをセットしていてもへいき)。④PACマジックのプログラムをRUNする。⑤いま作ったキャラの名前を入力する。⑥うまくいけば「OK」と表示されるので、また電源を切り、PACをセットしたままハイドライド3を始める。

創ったばかりのキャラが異様に強くなっているので驚くだろう。PACとハイドライド3の両方を持っているラッキーなキミはぜひ試してほしい。

■うまくできないときは

なんらかのミスがあった場合、⑥のところでハプニングが起こる。(a)「DATA errror in××」のように表示されたときは行××か行120に打ち間違いがあるので、そこを見直す。(b)「イマセン!」と表示されたときは、プログラムの行130〜160の打ち間違いかキャラの名前の打ち間違い。よくチェックすること。(c)⑥までうまくいったのにキャラのデータが変わってないときは、プログラムの行170の打ち間違い。(d)プログラムも使い方も正しいのにどうしても「イマセン!」と表示される場合、キミのMSXにあわせてプログラムを修正する必要があるので、連絡先(☎)と機種名を明記して「FFB・百字軍」あてにハガキで連絡してほしい。

■PACマジックプログラムリスト MSX(RAM16K) MSX2

```
100 CLEAR 1000,&HD000:DEFINT A-Z
110 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020
120 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D
$:D=VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S
 XOR D:NEXT:READ D:IF S=D THEN NEXT ELSE
 PRINT "DATA error in";I*10+180:END
130 INPUT"ﾅﾏｴﾊ";N$:B=0
140 IF B<4 THEN A=B*256+&H4000:C=0 ELSE
PRINT"ｲﾏｾﾝ!":END
150 D=USR(A+C)AND255:C=C+1:IF D<>ASC(MID
$(N$,C,1)) THEN B=B+1:GOTO 140
160 IF C<LEN(N$) THEN 150
170 FOR I=0 TO 5:AA=A+VAL("&H"+MID$("1E2
014163E40",I*2+1,2)):CL=USR(AA)AND255:CH
=USR(AA+1)AND255:POKE &HD038,CL:Z=USR1(A
A+1):POKE &HD038,CH:Z=USR1(AA):NEXT:END
180 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
190 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
200 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
210 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
220 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
230 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
240 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
250 DATA 00,CD,14,00,F8,F7,FB,C9,228
```

■どうだ! 十字軍なんてメじゃない

⬆創ったばかりのキャラ。貧弱!

⬆PACマジックで強化。強そう!

●続・悲しみのMSX1ユーザー・その1/最近、出るソフトのほとんどがMSX2仕様なので僕のようなMSX1ユーザーは本当につらいです。VRAMを16Kバイトから64Kか128Kバイトに自分で改造したいと思っているのですが、どのくらいの値段でできますか?(大分県・平本敏博)⇒それは改造というよりMSX2を自作することになってしまいます。そうなると、市販のMSX2を買う以上のお金がかかるでしょうし、まず無理です(Q)。

↑大阪府・ハーレーダビットソンinトンガ／絵描きに必要なのはこのような日常の観察力です

↑神奈川県・ぱろん／ほのぼのとした絵ですね。あなたの家はきっとあたたかい家庭なんでしょう

↑東京都・武川順／正統派代表。技術と努力だけで感動を与えるにはかなりの高水準が要求される

※題字とイラスト評＝野見山つつじ

はじめまして、ＦＦＢの担当デスクのⓐです。いやあ、困ったなー、こういう原稿もら──私がババだ。この名前が出てしまったために「マミファガのルイスコアハームをやっていた時代からあなたのことは知っています」といった主旨のなれなれしい年賀状がどっと届いた。私はおまえたちなんか知らないぞ。

ほんとは「おはなしこんにちわっ」なんて田島令子が出てきそうなタイトルではなく「ババ教の時間」にしたかったのだが、そこはMファン的常識というものがある。女子高生の手紙ふうにいってＢｕｔ♡、私がやるからにはムチャクチャにしてやる。（困ったなー）。

By the way♡、キミたちから来た年賀状を少し紹介しよう。

●おめでとうございます。これからもガンバッテください。（岐阜県・森成樹）

あー、おめでとう、これからもガンバルよ。（これこれ。ごめんね、森くん）

●本年もMファンを買いつづけますので"しょーもないざっし"にしないでください。（鳥取県・塚崎史明）

あはは、もうおそい。（えーん）

シリアスな悩みの手紙も届いている。私が担当だとも知らずに。

●文通していた2人の女の子がなんとぼくと同じ高校だったのです。ディズニーランドに行くことになって2人に会ったら2人ともカワイイ……。ひと目で好きになったのですが、2人はクラスメートで仲よしどうし。どちらかに好きといってしまったら、2人の友情は終わってしまいます。どうしたらいいでしょうか。今度写真を送りますからお楽しみに！（神奈川県・ババの一存で名を秘す）

悩んでいるわりには「お楽しみに！」の「！」がどこか悩んでいないものを感じさせる悩みだ。たんに他人に話すと一瞬気が楽になるという、それだけのもんであろう。まあ、私はキミの友だちではないから、さほど親身になって答えられはしないが、とりあえず2つに1つ。あきらめるか、両方とつきあうしかない。しかし、重要なことは向こうはどう思っているかということで、ひょっとして2人ともキミのことなんか好きでもなんでもないかもよ。村田英雄にならなきゃダメだ。村田先生は新人の後輩に「がんばれよ」と17年使った太鼓のバチをやったそうだ。そんなもんどーすんだっての。考えてなさもここまでくるとすがすがしい。

だれかほんとうに私を動揺させるくらいのハガキを書いてほしい。全国縦断MSXネットワークコックリさんなどの大イベントもやろうではないか。

↑京都府・三谷修市／この絵で通ると信じているのか、大胆にも力いっぱい送ってくる、そんなあなたの強さが好き

VIDEO "おもしろいビデオ"見っけ

●イエローサブマリン

最近はCDとかビデオなんかがまた売れちゃって、若い子でもくわしい人が増えた、永遠のスーパーバンド、ビートルズ。ビートルズ映画のなかでも最高傑作といっていい、アニメ映画がこれ。動くポップアートという感じのおしゃれな映像が19年もまえに存在していたなんて、改めて日本のアニメのちんけさを感じるわ。だって「メイプルタウン物語」とかさあ、子ども向けつったってウサギとかヤギが人間の体してんのよ。グロよグロ。

ところで、この映画のストーリーは、海底の平和な国ペパーランドの人気バンド、サージェント・ペパーズ・ロンリー・ハーツ・クラブ・バンドが音楽会を開いていると、平和と愛をなくそうとヘンな軍団が攻撃してきて、バンドの指揮者オールドがビートルズに助けを求める。ビートルズは、イエローサブマリン（黄色い潜水艦）に乗ってペパーランドに向かう……。ビートルズの音楽と夢がだばだばあふれてきて、これは若いときに見ておいたほうが絶対にいい、素敵なアニメ映画だ。ビートルズがはやっていたころって、いい時代だったんだなあ。

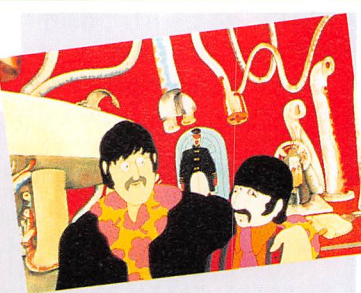
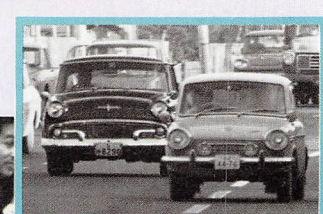
その時代の青春像を見たい人には、

●タイムカプセル'60 vol.1、2

vol.1は1960年から65年まで、2は66年から70年までの、読売映画社のニュースフィルムを当時のヒット歌謡曲にのせてコラージュしてある。ちょうどキミたちのパパやママよりがキミたちからちょい上くらいのころに、こんなもんがはやっていて、こういうヘアスタイルすんのがオシャレで、こーんなスソの広がったパンタロンでよくモンキーダンス踊ったわとかいうのが、流れるようにみごとに編集してあるのだ。

いま見るとどんでもないカッコだけど、ヘヴィメタ男とかイガイガのパンク少年もコレ見て笑えないのよ。あと10年もすればタイムカプセル'80とか出ちゃって、それ見てる子どもなんかにハグハグ笑われるんだから。べつに、いまでも十分笑えるけどね。

このみごとな編集をした人は中野裕之という人物。中野氏といえば、『業界くん物語』で有名。業界くんといえば、そのなかで「佐良直美」として出演していた泉麻人も、このソフトの解説をしています。あと、えのきどいちろうもね。

↑イエローサブマリン／6800円／VHS、β／ワーナーホームビデオ／発売中／（ＬＤ 4950円も発売中）

↑いいものはいつ見てもいい。ＢＧＭはもちろん名曲ぞろい

↑タイムカプセル／各巻7800円／ＶＨＳ、β／レーザーディスク株式会社／発売中（ＬＤ 6800円も発売中）

←パパやママといっしょに見ることができれば、そんなおもしろいことはめったにない。若いころって恥しいものなの

●続・悲しみのMSX1ユーザー・その2／悲しみのMSXⅠユーザーを読みました。ぼくのMSXは64Kバイトで２スロット、プリンタ付きです。これにNEOSのバージョンアップアダプタをつけるとどうなりますか？　また、プリンタは変化しますか？　ちなみにＦＳ-4000です。（兵庫県・徳平大輔）⇒RAMは64Kバイト、VRAMは128Kバイトになります。ただしMSX２になっても内蔵ソフトやプリンタはそのままです（Ｑ）。

BOOK 役立ち本3冊紹介

■『MSXメガROMゲーム必勝本③』／最新メガROMゲームの攻略法が10本。全マップ、全アイテムを紹介。ほかにも最新ソフトレビューなども載っている。JICC出版から。

■『MSX/AVジョッキー』／ビデオの紹介とそのビデオのイメージをMSXのプログラムで紹介するという、なんだか不思議な革命的な本。たとえば、「ピンクフロイド／ザ・ウォール」の解説プログラムは、『壁ぶち壊しゲーム』という具合。アスキーから。

■『実用プログラム集』／MSXはゲームだけが能じゃない！ 1時間もあれば打ちこむことができる実用プログラムやデータベースのプログラム、MSX-DOSの解説まで載っていて、初心者の人でもすぐ利用できる。アスキーから。

➡『MSX AVジョッキー』／アスキー／1200円

➡『MSXメガROMゲーム必勝本③』／JICC出版／980円

➡『MSX実用プログラム集』／アスキー／1200円

モニター当選者発表っ

1月号モニタープレゼントに力いっぱい応募していただいてありがとう／ 1万4999通まで数えてまだあったため数えるのはやめてしまったという、イワクつきのMSX・FAN創刊以来の大量のおハガキに編集部一同、思わず感動の涙とカゼの鼻水を流してしまいました。さて、気になるMSX2本体の当選者の特別11級ゴナB発表です！

FS-A1F…………静岡県、臼井文彦くん、キミだ！
FS-A1MKⅡ…………………愛知県、近藤正隆くん！
HB-F1XD……千葉県、…………中原廣道！ くん。
HB-F1Ⅱ……兵庫県、橋本浩尚くん。
WAVY77……これは値段が高い！……奈良県、小林巻くん
WAVY23J……愛知県、水間潔くん！
ML-TS2H、電話がかわいいやつは静岡県、佐藤準一くん
ML-TS2……これで最後だ、埼玉県、山田哲也くん！

そのほかの当選者は50ページからの欄外で発表しています。

⬆ハガキの山がくずれて海になった部分のごく一部の記念写真

BEST 10 J&P渋谷店によるMSXゲームソフトベスト10速報！

順位	前回順位	ゲーム名
1	4	ハイドライド3
2	6	信長の野望《全国版》
3	—	三国志
4	—	プロ野球FAN
5	—	沙羅曼蛇
6	—	太陽の神殿
7	7	ザナドゥ
8	3	ウィーザドリィ
9	—	上海
10	—	うる星やつら

（1月20日調べ）

『ハイドライド3』1位は、予想どおり。うわさによれば10万本以上売れているらしい。やるなあ。『信長の野望《全国版》』と『三国志』がまた上位を占めた。これはディスク版が新たに登場したせいだろうか。『ザナドゥ』はROM版発売以来、健闘を続けている。さすが名作。それにしても年末突然発売された『上海』がいきなりベスト10に入っているのには驚いた。

プレゼント さあ応募しなさい

今回はどういうわけかプレゼント豊作・ゲームもビデオもあるんだよよんになってしまった。

●工画堂スタジオより
①特製テレホンカードを10名様。

●ハードより
②『ダブル・ヴィジョン』(MSX2専用／VRAM128K／ROM版)を2名様。

●ボーステックより
③『T.N.T.』(MSX2専用／VRAM128K／2DD)を1名様。

●松下電器より
④『メイキング・オブ・アシュギーネ』(VHS)を10名様。

●パナソフトより
⑤『アシュギーネ・パワー缶』を50名様。

●コナミ出版より
⑥『MSX-U』を3名様。

●JICC出版より
⑦『MSXメガROMゲーム必勝本③』を3名様。

●編集部より
⑧『MSXプログラムコレクション50本②』を10名様。

応募方法、あて先は、右の掲示版をよく読んでね。しめ切りは2月29日必着。うるう年だなあ。うるうる。発表は4月8日発売の5月号欄外で行います。

⬆かっこいい。ドラゴンで今年の干支(えと)なんだーね

➡自分は18才以上だと思う人だけ応募すること

⬅非売品のビデオですぜ。アシュギーネがバッチシ

⬅ほんとは編集部でダブッてしまったの。だから1本だけ

➡ちまたでは、売り切れで手に入らないとも聞いております

掲示板!!

FFB名物「さあ応募しなさい」のプレゼントがほしい人は、ハガキに下の応募券を貼って、①ほしいプレゼントの番号と賞品名、②住所(郵便番号と都道府県名も書くこと)・氏名・年令・電話番号、③なにかおもしろいこと、以上の3つを明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 T-M MSX・FAN編集部「FFB・さあ応募しなさい」係まで。また、FFBでは、質問、疑問、おもしろい話、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、イラスト、200字くらいの小説、4コママンガ、FFBへのご意見、ご要望などをつねにお待ちしております！

●続・悲しみのMSX1ユーザー・その3／(担当のおばQから)前回の「悲Mユ」は欄外にしてはとても反響がありました。MSX1をMSX2にするバージョンアップアダプタの問い合わせは、NEOS㈱システム事業部(☎03-486-4181)まで。バージョンアップアダプタ「MA-20」は2万9800円。48Kバイト増設RAMカートリッジ「RM-48」は1万2800円。増設スロット「EX-4」は2万9800円で発売しています。

F・F・B 3月号 ▶応募券◀

プログラムファンの王国

ファンダム

1つ1つが味わい深い傑作コレクション

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

晴れ、ときどき爆弾

景気よく爆弾の降ってくるアクションゲーム

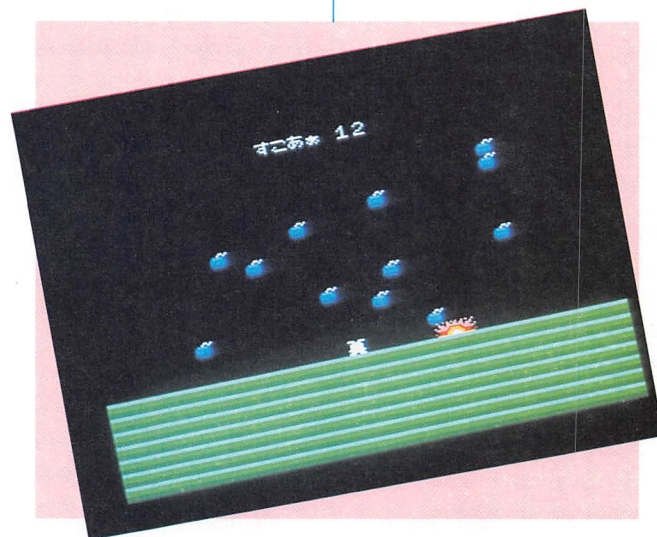
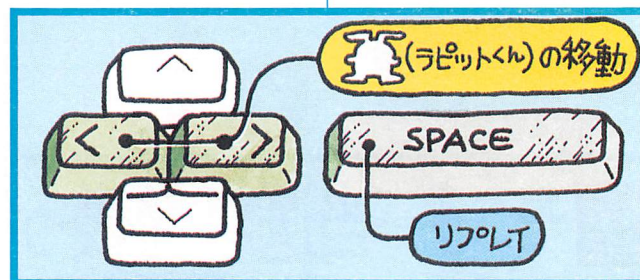
MSX・MSX2 RAM8K
BY SHIGE
RP部門1画面タイプ

➔リストは48ページ

最近なんだか天気がヘン。いい天気だなーと思っていたらいきなり爆弾が降り出したりして。ん、わかった。きっと天気がいいので、爆弾テロリストたちがお空で演習やってんだな。そうかー。

どういうわけか、主人公の名前はラピットくんといいます。ラビットではなくて、ラピット。まさか、作者がウサギのことを英語でラピットっていうんだと思っているんじゃないだろーなー。もしそうだとしたら、がんばれよー。

それはそうと、ゲームはとても単純です。空から雨アラレと振ってくる爆弾をよけつづけるという、よくあるパターン。でも、ラピットくんの後ろ姿がかわいいし、爆弾が地面で爆発するグラフィックとサウンドの効果も素敵。ゲームってどういうところが受けるかわからないねー。

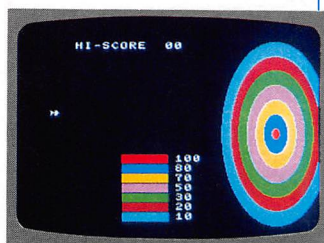
ちなみに直撃はもちろんアウトですが爆風に巻きこまれてもアウト。やってみればわかる、このムズさ、この楽しさ。ラピットくんはスペースキーで何度でも生き返ります。

↑思わず前に回って表情をのぞきこみたくなるラピットくんの後ろ姿。地面で爆発する爆弾のグラフィックもなかなか。のどかな緊張感がなぜか楽しい

DART（ダーツ）

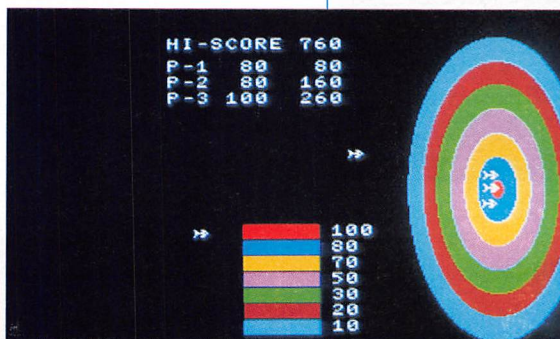
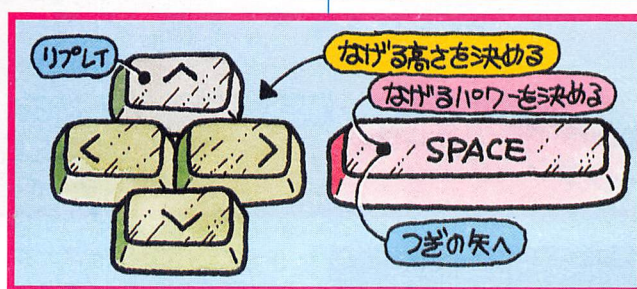
だれがどう見たって、典型的なダーツゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY Beta.K
RP部門1画面タイプ

リストは49ページ

もはやブランドイメージの確立したBeta.K作品。常連には厳しくしようと思っても、はっと気がつくと採用してしまっているこの魔力はいったいなんだ。ゲームセンスは時を超え機種を超える。

3年まえのプログラムポシェットに掲載されたFM-7版からの移植だが、傑作。

上から下へと流れ続けるダーツ(矢)が適当な地点にきたところでカーソルキーを押す。

つぎは、左から右へ流れはじめるので(右に近いほどパワーが大きい)適当な地点でスペースキーを押す。するとダーツは的に向かって放物線を描いて飛んでいく仕組み。

高さとパワーの関係をうまくつかめば800点満点も可能。こっそりうまくなってから友だちをプレイに誘おう

友だちを大勢連れてきて、ダーツ大会をぜひやろう。

もちろん、ひとりでこっそり練習しておいて。

大金のち死

コイン集めも命がけ！大金アクションゲーム

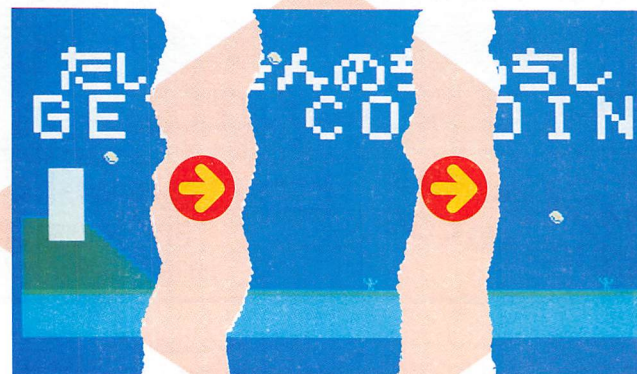
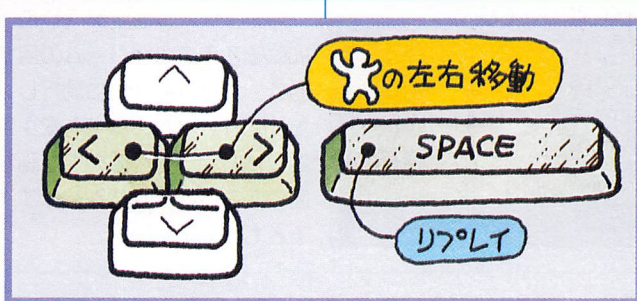
MSX・MSX2 RAM8K
BY 河野紳一
RP部門1画面タイプ

リストは50ページ

ふつうの現実世界では、お金を落としても困るだけですむけれど、このゲームでは死を意味する。薬には副作用、幸運の連続には落とし穴、甘いお菓子には虫歯の恐怖、大金には死がついてまわる。

画面左にそびえるのは会津磐梯山、じゃない、宝の山。どういうわけか、噴火のかわりに黄金のコイン(画面では黄色に見えるけど)が飛び出てくる。

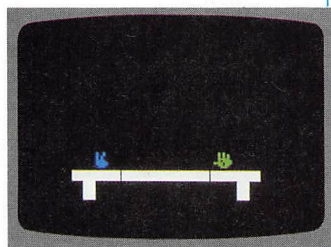
カーソルキーで人形を左右に移動し、このコインをなるべくたくさん取るのが目的だ。

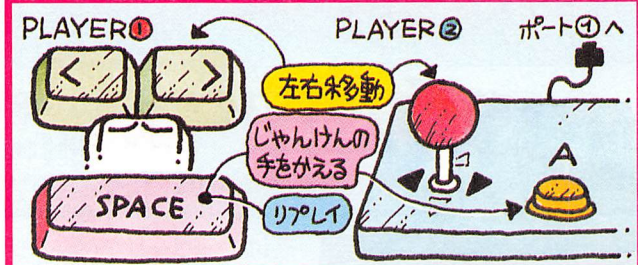
ただし、世の中、いいことばかりとは限らない。コインを取りそこなうたびに不思議な衝撃が走り、3回失敗で死のゲームオーバーになるのだ。

コインはこのように放物線を描いて飛んでくる。突然右端に飛んだり、フェイント気味に山の真下に落ちたり、飛び方も変化に飛んでおもしろい

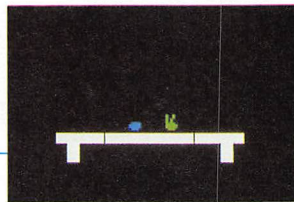
へいきん台ジャンケン

➔リストは51ページ

幼稚園時代を思い出すジャンケン・スポーツ

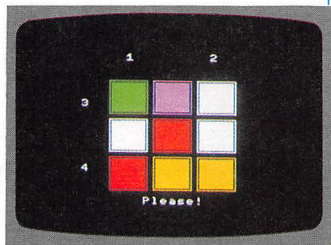
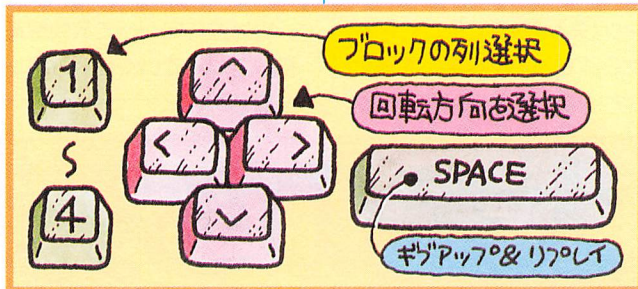
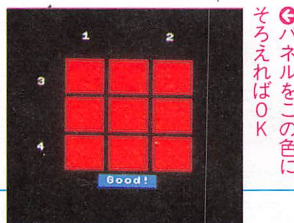
MSX・MSX2 RAM8K
BY GONBE
RP部門1画面タイプ

キーボードとジョイスティックで戦う2人プレイ専用。

相手のようすをうかがいながら平均台の反対側へと進んでいき、ジャンケン勝負で進んでいこう。勝者はその場に残り、負けやアイコだともとにもどされてしまう。

そして、相手陣地の線の向こう側までたどりつけば最終勝利。幼ないころの記憶のカスのなかから出てきそうな代表的幼稚園ゲームのひとつだ。

➔フェイントのかけあいで結局運まかせの勝負になりがちだけどね

1面キューブ

➔リストは52ページ

ディスプレイの向こうを想像する立体パズル

MSX・MSX2 RAM8K
BY しんたろうの父
RP部門1画面タイプ

9つのパネルを全部同じ色にそろえるのがゲームの目的で、かなりむかしに流行した「ルービックキューブ」を1面だけでやっているのだ。画面の向こうに立方体を想像するともっと楽しい。

動かしたい列の数字を押してから動かしたい方向にカーソルキーを押すと、パネルの列がグリンと動いて色が変わる仕組み。そうとう難しい。

➔パネルをこの色にそろえればOK

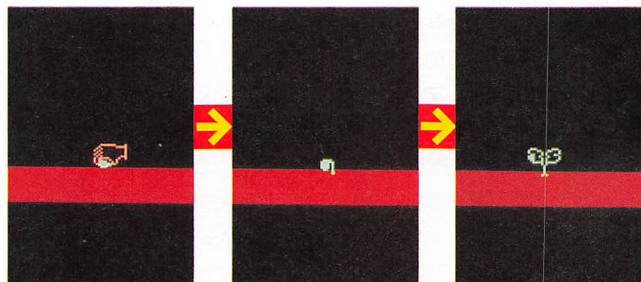
春物語

➔リストは53ページ

春のあたたかい情景を見せるMSX動くCG

MSX・MSX2 RAM8K
BY 吉岡敏明
RP部門1画面タイプ

じっと見ていてください。これはゲームではありません。ある春の日、ひと粒の種が妙な手によって運ばれ、芽を出し、双葉になるまでの記録映画ふう環境ソフトなのです。

➔右から種をつかんだ手が登場。大地に置かれた種は目を出し、じわじわと成長していく。種皮が落ちたらそれで終わり。スペースキーで再放送します

ROAD WORLD（ロード ワールド）

2台の車をいっぺんに動かすドライブゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY K.SAKAI
RP部門1画面タイプ

➔リストは54ページ

ロード・ワールド……日本語に訳せば「道世」。どうやらミチヨちゃんはヤキモチ焼きらしくって、赤い車と青い車が仲よく走っていくのをジャマしようとピリピリ、ギザギザしつづけるのでした。

まず、レベルを選んでスタート。レベルの数字が大きいほど、ゲームはやさしくなる。

キミが操作するのは、青い車のほう。伴走する赤い車は、青い車と反対の動きをするようになっている。

はじめのうちは2台とも画面の上のほうを走っているけれど、道がギザギザするたびにだんだん下のほうへ押しやられていく。上にもどる方法はないので、どんどん下に降りていくことになる。

どちらかの車が画面の下端を越えたらゲームオーバーだ。

得点は基本的に道路が1回スクロールするたびに1点ずつ、赤と青の車が縦か横に一直線に並んでいるあいだは2点ずつ加算され、1001点ピッタリでゲームクリアとなる。

➲ミチヨちゃんのギザギザに押しやられて青息吐息の青い車おおそうだ、スコアが、100の倍数ピッタリになったとき赤と青の車が入れ換わる

ポンポンボール

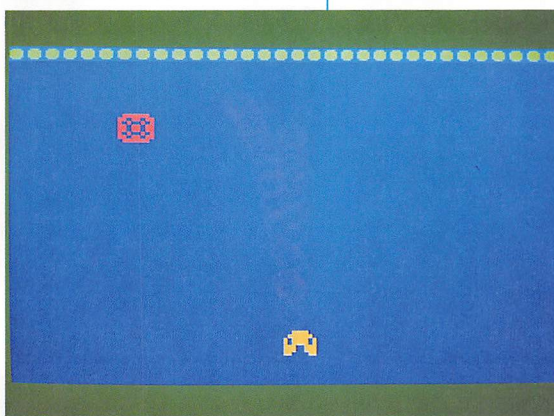
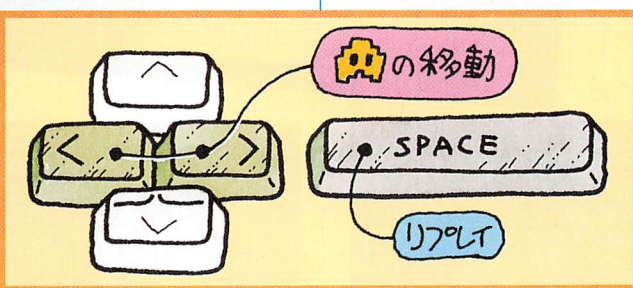
どこまで続くか体力と相談しながらポンポン

MSX・MSX2 RAM8K
BY Yass.
RP部門1画面タイプ

➔リストは56ページ

なんだかこのゲームの快感はどこかで味わったことがある。そうだ、サッカーボールをポンポンとつま先やひざや頭ではねあげつづける、あの孤独なひとり遊びの快感によく似ている、ポンポン。

台を左右に移動させて、ボールを空中に浮かぶボックスにあてていくボールキーピングゲーム。……とここまで書いたらゲーム十字軍のデスクに「洗剤の名前みたい」とバカにされてしまった。うむ。

ボールがボックスにあたるたびにボックスの位置が変わり、天井が下がってきて、緊張感が増してくる。ただし、天井は一定以上は下がらないようになっているので、つり天井の拷問ほどこわくはない。

➲あたり方によって反射角度は微妙に違う。この写真は台の頂上のそばにボールがあたったときのおとなしい軌跡。端っこにあたるともっと大胆にはねかえる

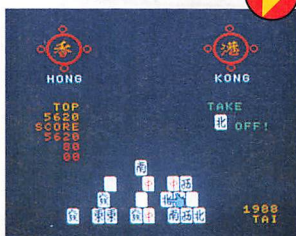
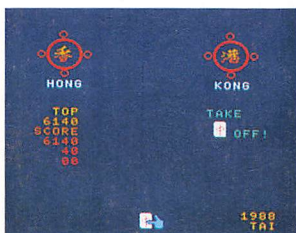
香港（ホンコン）

麻雀パイのピラミッドを崩す麻薬的なゲーム

MSX2専用VRAM64K
BY TAI
RP部門10画面タイプ（7画面）

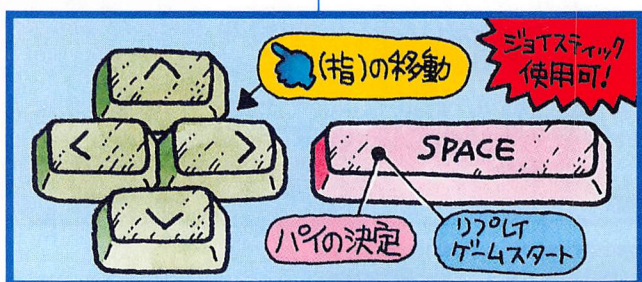
➔リストは58ページ

大笑い。もっとも、大笑いするためには96ページで紹介している『上海（シャンハイ）』をよく知ってなくてはいけないけれど。そういうことを抜きにしても、奥深く楽しめる秀逸ゲームだ。

➔取りたいパイに指をあわせスペースキーで取る。画面右にはつぎに取るべきパイの種類が表示されている

⬆このへんまできたら慎重に。1手違いであがれないこともある

⬆最後の1個を取れば和了。スコアは並み。編集部最高は1万30点

⬆高得点をねらった虫食いフォーム。つぎに取るのは発なのだが

⬆発を取るとその上にあった白の支えがなくなり悲しい矢印を表示

⬆終了になったが得点は7千点を超えた。編集部最高は1万280点

■パロディを超える

98をはじめとするパソコン他機種ですでに有名な『上海』をパロッたゲーム。ただパロッただけではなく、ゲーム自体が『上海』とはまた違った不思議な奥深さを持っている。編集部では、パイの文字の形を写真のように『雀聖』ふうにしてみたり、1手まえにもどる機能をつけたり（59ページの改造法参照）したうえで、つねに3、4人ならんで楽しんだ。これほど編集部内部で受けたゲームも珍しい。

編集部のほとんどのスタッフは麻雀が大好きなので、ついつい麻雀パイを使ったゲームが好きになってしまうのだけれど、『香港』にはそれ以上のサムシングがある。

では、長々とお待たせいたしました。果たして『香港』とはどういうゲームなのか。

■『香港』のルール

ルールはおそろしいほどかんたんである。

①東→南→西→北→白→発→中の順にパイを取っていく
②第1手のみ、どのパイを取ってもよい
③あるパイの下にそれを支えるほかのパイがなくなったら終了（ゲームオーバー）
④すべてのパイを取りつくしたら和了（ホーラ）（クリア）

そして、もうひとつ、魅惑の得点システムがある。

■『香港』の得点システム

あるパイを取ったとき、そのパイの左右または上側に接しているパイの個数が
①4個のとき＝320点
②3個のとき＝160点
③2個のとき＝80点
④1個のとき＝40点
⑤0個のとき＝20点

■『香港』の奥深さ

高得点をねらって、下のほうにあるパイばかり取っているとすぐに終了になってしまい、和了目指して安全策ばかりとっていると低い得点になってしまう。このへんのジレンマがなんともいえず楽しい。

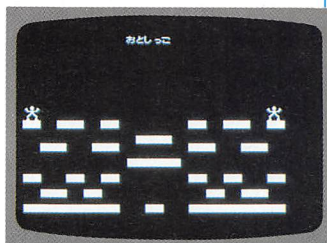
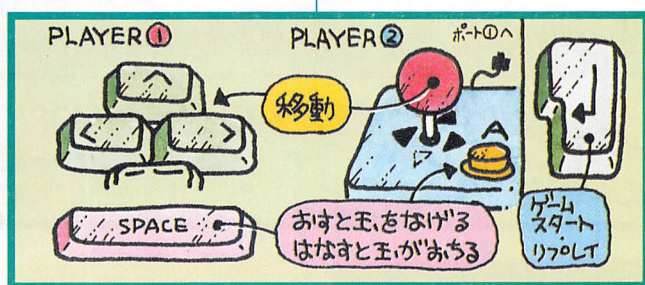
和了かどうかにかかわらず最高得点は「TOP」の下に表示され、和了した場合の最高得点は別に最下段に表示されている。真のハイスコアとはこの最下段のスコアであるということを肝に命じつつ、親類縁者親兄弟友人赤の他人とともに競いあい、高めあいたっぷり楽しんでほしい。

リストは60ページ

おとしっこ

エキサイティングなバイオレンスアクション

MSX・MSX2 RAM32K
BY Fue
FP部門(12画面)

ムシャクシャしているときは友だちを誘ってこのゲームで戦おう。キャラクタの動きは絶妙、ルールは単純、勝てば気分が晴れわたり、負ければ相手が憎くなる。これまた編集部で大受けした傑作。

去年の暮れ、編集部の元スタッフ「TZ」がトラバーユすることになった。

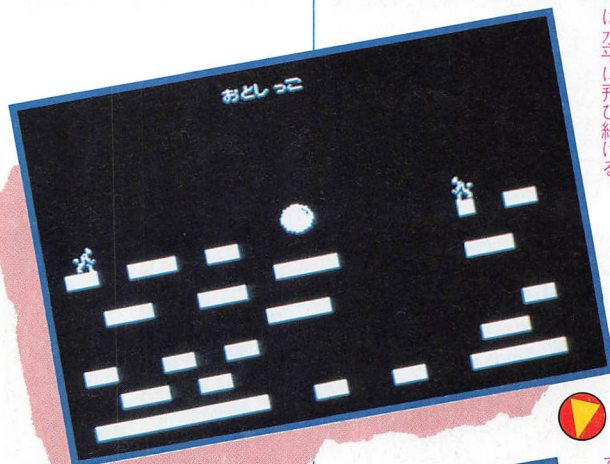
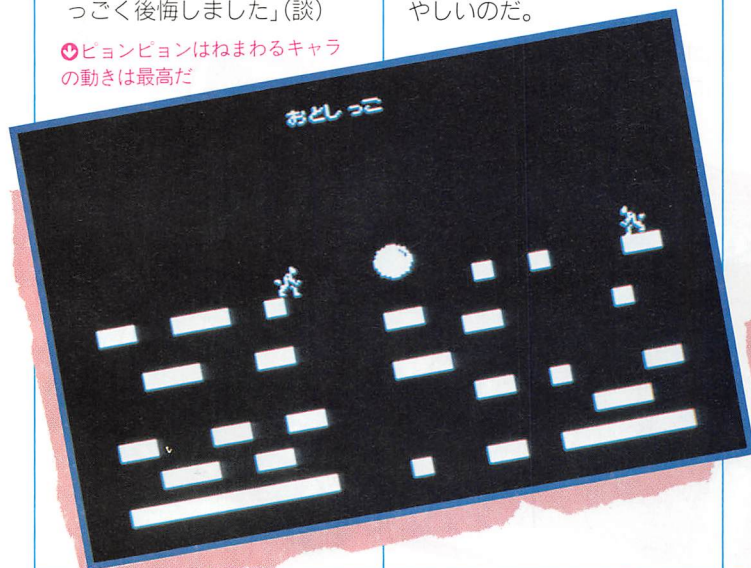
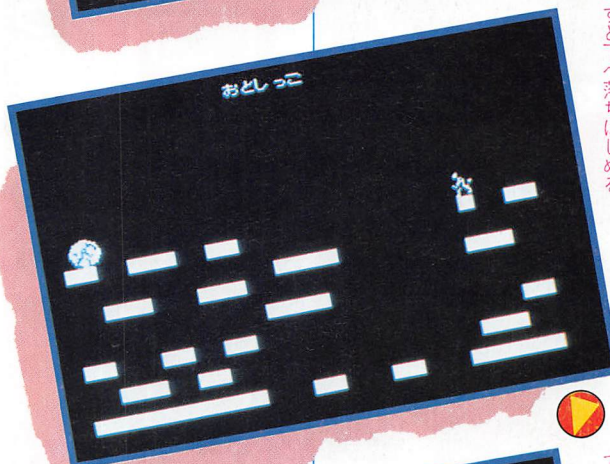
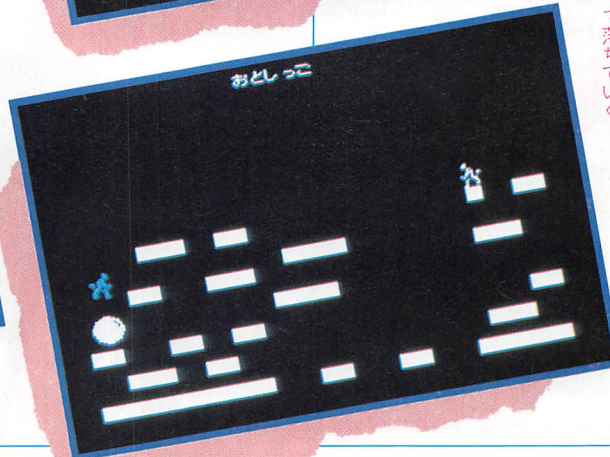
で、まあ、いろいろあって、若さゆえに傷ついた彼は故郷の北海道に一時帰省し、1987年の思い出と1988年の展望についてさまざまに思いをめぐらした。北の空の下で、彼は心の整理をすませてしまうことになるが、ひとつだけ、心残りがあったという。

「おしっこ、じゃありませんねー、おとしっこのコピーを持って帰ればよかったなーとすっごく後悔しました」(談)

つまり、そのくらい、このゲームはおもしろい。

基本的には、タマを投げあって相手を落とすという単純なゲーム。タマは投げる間隔が短いと小さく弱いものしか出ないが、しばらく待てば大きく威力のあるものが飛び出す。タマは人を一定時間しびれさせ、大きさに応じて床をぶちぬきつつ落ちる。

最下段の床のさらに下の地面に相手を落とせば勝ち。勝つと身震いするほどうれしく、負けると血が逆流するほどくやしいのだ。

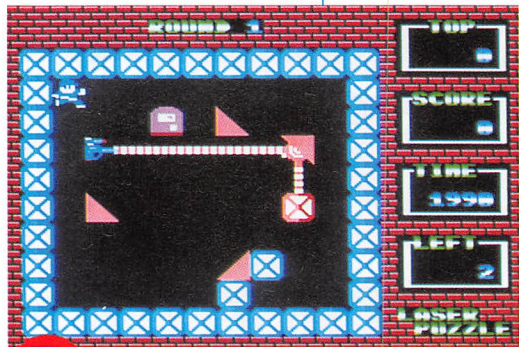
ピョンピョンはねまわるキャラの動きは最高だ

スペースキーを押したままだとタマは水平に飛び続ける

タマを落としたいところでキーを放すと下へ落ちはじめる

タマは敵をしびれさせ床をぶちぬいて落ちていく

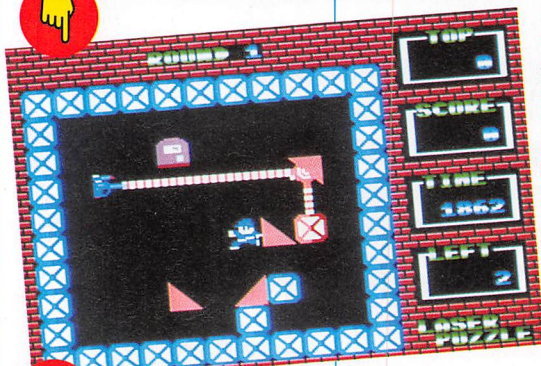
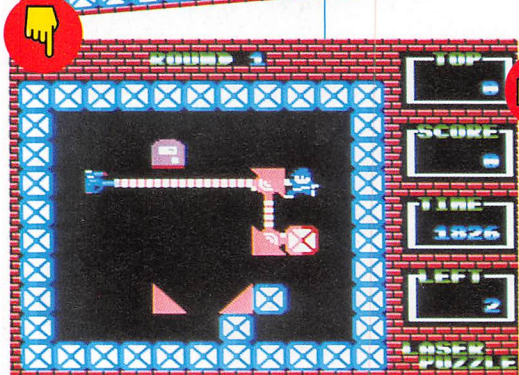
➔リストは63ページ

LASER PUZZLE（レーザー パズル）

レーザー光線の道筋を変えて進む脱出パズル

MSX・MSX2 RAM32K
BY 浜田伸一郎
FP部門（17画面）

レーザーとパズル、ふだんはめったに結びつかないものがへいきで結びつくのがパソコンゲームのおもしろいところ。レーザーの反射するグラフィックがよくできた、名作パズルのMSX移植版。

1面はこう解く

↑1面の初期配置。シマシマの太い線がレーザー。まず2つの三角ブロックを

←こんなふうに移動させる。これでほとんど解けたも同然

←レーザーのあたっている三角ブロックを左へ動かす

さあ、みなさんお勉強しましょう。最初に歴史のお勉強。むかし、プログラムポシェットという雑誌があった時代、PASOPIA7というパソコンを使っている投稿プログラマがいました。その名は峠さん。彼は、数々の名作パズルを作りパズル王となりましたが、そのなかでもとくに名作のほまれが高かったのがこのゲームだったとさ。

さて、つぎは英語の勉強です。いや、物理かな。

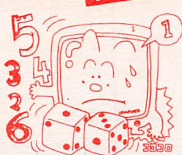
レーザーという英語が、じつはもっと長い英語の頭文字をつないだものだということをみなさんは知っていますか。知らなかったらこのさい知っておきましょう。Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation（誘導放出による光増幅）の頭文字なんですね。いやあ今回は勉強になりすぎてなんだかこわいなあ。

で、このゲームは、そういう難しいレーザー光線を直角三角形の特殊ブロックでうまく反射させてドアを破壊し、出口からつぎの面へ進む全15面のパズル。ただし、風船のある面では、まずあらかじめ風船をレーザーで割っておかないとアウトになります。

赤い×印のブロックはレーザーをそこで止める働きがあり、青いブロックはレーザーで爆発する仕掛けになっている。爆発したら1人アウトで「LEFT」（残り人数）が0になるとゲームオーバー。

それから、人はレーザーに直接触れてもへいきです。

←ほうら、レーザーがピンピンピンと反射してドアを直撃。写真のように出口が現れます

プログラムの作り方が
どんどん分かる！
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる！
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！
暗号作成&解読
パソコンサイコロ
ニックネーム投票集計
楽しみいっぱい！キミだけに教える300のプログラム！
ハガキをポストへ！
★楽しいプログラムが思いのまま作れる！
★友だちがビックリする！
プログラムを作って
自慢できる！
すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
(財)電子技術教育協会パソコン講座
〒160 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(367)6600(代表)

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月〜金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

プログラムリストと解説・目次

ファンダム・アンケート！

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN『ファンダム・アンケート』係まで。しめ切りは2月29日必着。

キミの作ったオリジナルプログラム募集中！ くわしくは48ページからの欄外を見てください。

※大阪の田中謙二くん！ 当選したROMが送れません。正確な住所をお知らせください！

もうミスはこわくない 打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくためのプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①まず「打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUNする。
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000	>	126
↑		↑
行番号		確認用データ

確認用データの大きさには意味がない。このデータは、掲載されている確認用データと同じか違うだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。

※9070行は機種によって異なる。

⑤「打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、いよいよテープかディスクに"アスキーセーブ"する。

●テープの場合

SAVE"CHECK"⏎

でセーブ(CSAVEではない)。

●ディスクの場合

SAVE"CHECK", A⏎

でセーブ。

⑤そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切にする。

「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするもの。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE"CHECK"⏎

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN0⏎
WIDTH40⏎

としておく。

④GOTO9000⏎

とすれば、「打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

">"の左側が行番号、右側が確認用データだ。

長いプログラムでは、適当なところで、STOPキーを押しながら見ていこう。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う個所があるはずだ。

⑥修正が終わったら、念のため④から繰り返す。

⑦データの違うところがなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに

DELETE 9000−9070⏎

として、「打ちこみミス確認プログラム」を消してしまう。

⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、

RUN⏎

⑩これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。

万が一、エラーが出たら、プログラム解説や変数の意味を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった悪運の強いミスを成敗するための戦いを始めよう。

打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=SXORPEEK(V+I):NEXT
9060 PRINT USING " #####>###";VS;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
```

打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

```
9000>126  9010>167  9020>206  9030>242
9040> 95  9050>183  9060>  6  9070>???
```

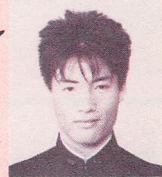
THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム・アンケート③
▶応募券

晴れ、ときどき爆弾

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は38ページにあります

```
1 POKE-3151,17:SCREEN1,0:COLOR,1,1:WIDTH
32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HF560:FORI=1
TO25:POKE&HF55F+I,ASC(MID$("E$D%$<bエむz$E
$,%$4b$むz$ぬ「$",I,1))-36:NEXT:SPRITE$(0)=
"ぬく~~~■~ぬ"
2 U=USR(0):FORI=0TO2:FORJ=0TO1:READA$(J)
:FORK=0TO31:VPOKE512+K+I*2048+J*8192,VAL
("&H"+MID$(A$(J),K*2+1,2)):NEXTK,J,I
3 C=0:X=15:PUTSPRITE0,(X*8,127),15:FORI=
0TO223:VPOKE6688+I,67:NEXT:LOCATE12,1:PR
INT"すこあぁ":B$="A@B":SOUND6,13:SOUND7,177:
SOUND8,16:SOUND11,255:SOUND12,15
4 LOCATERND(1)*22+4,3:PRINTB$CHR$(27)+"L
":S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>4)-(S=3ANDX<27
):VPOKE6913,X*8:IFVPEEK(6656+X)<>32THENL
OCATE11,7:PRINT"け゛ぇむ おおは゛ぁ!":FORI=0TO1:I
=-STRIG(0):NEXT:CLS:GOTO3
5 LOCATE16,1:PRINTC:C=C+1:IFC>12ANDRND(1
)<.5THENSOUND13,0
6 GOTO4:DATA 0D127CFEFEFEFE7C,F1F1715151
514141,0D127CFEFEFEFE7C,F1F1715151514141
,A9DBFF81C381E7C312080E271F0F271F48107 0E
4F8F0E4F8,919191988A8AAFAF91919191918181
8191919191918181813333222222CCCCCC
```

BY SHIGE

MSX・FANのおかげです

思えば約半年まえの6月、本屋でMSX・FANを見つけました。中を見るとあの『すわいん』がのっていました。わたしは感動しました。パソコンでこんなことができるのか！　わたしもこんなゲームを作りたい！　と思い、必死で研究しました。それまでBASICもろくにできず、VRAMなどということばも聞いたことのなかったわたしが、多色刷りやマシン語まで使うことができるようにになったのもMSX・FANのおかげです。

今日の天気はこわい

➡リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。プログラムを打ちこんだら念のため、プログラムをセーブしてからRUNすることをおすすめします。

また、行1にある「■」は、カーソルのキャラクタなので、そのままでは打ちこめません。リストを打ちこむまえに、

KEY1, CHR$(255)

と打ちこんでリターンキーを押してください。F1キーで「■」が打ちこめるようになります。

このプログラムを実行したあとは、画面の18行以下が使用できません。解除するには、

POKE &HF3B1, 24

と打ちこんで、リターンキーを押してください。

変数の意味

■スプライト座標用

X……ラピットのX座標⇨表示では×8して使用

■その他の変数

A$(n)……データ読みこみ用

B$……爆弾および爆発キャラクタ表示用※1

C……スコア

I、J、K……ループ用

S……カーソルキー入力用

U……USR関数呼び出し用

※1　このプログラムでは、いわゆる「多色刷り」のテクニックを使っており、上段、中段、下段に3分割された画面のそれぞれに独立したパターンジェネレータテーブルとカラーテーブルがある。B$の「A@B」は、画面の上段と中段では「爆弾」、下段では「爆発」のキャラクタパターンとして定義されているので、「爆弾」が画面の17行目にくると「爆発」のパターンに自動的に変化し、あたかも爆発しているように見える。

プログラム解説

1 初期設定

●画面モード設定●USR関数定義●マシン語書きこみ●スプライトパターン定義

2 キャラクタ定義

●マシン語プログラム実行●キャラクタパターンとカラー定義

3 ゲーム画面表示

●変数初期化●ラピット初期位置表示●ゲーム画面表示●効果音初期化

4 ラピット移動

●爆弾表示および画面逆スクロール●カーソルキー入力処理●ラピット移動●ゲームオーバー判定●リプレイ処理

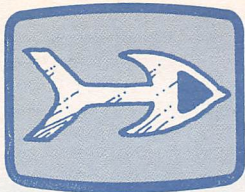
5 スコア表示

●スコア表示●効果音を鳴らす

6 キャラクタデータ

●キャクタパターンデータとカラーデータ(2行で読みこみ)

プログラム募集

【募集部門】●リーダーズプログラム部門(RP部門)＝〈規定〉SCREEN 0 : WIDTH 4 0としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。①1画面タイプ……1画面に入りきるプログラム。②N画面タイプ……1画面を超えて5画面までのプログラム。③5画面を超えて、10画面までのプログラム。●フリープログラム部門(FP部門)＝〈規定〉内容、形式、長さなどの制限なし。⇨

ダーツ

DART

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は39ページにあります

```
1 COLOR15,0,1:SCREEN2,0:FORI=1TO7:READC(
I),Q(I):NEXT:C(8)=-1:SPRITE$(0)="ｬF}Fｬ
2 OPEN"grp:"FOROUTPUTAS#1:FORI=7TO1STEP-
1:CIRCLE(217,95),I*15-10,C(I),,,2:PAINT(
217,106-I*15),C(I):LINE(80,I*10+115)-STE
P(40,-8),C(I),BF:PRINT#1,Q(I)*10:NEXT
3 C=0:FORI=0TO8:VPOKE6912+I*4,209:NEXT:C
=0:LINE(159,105)-(40,0),1,BF:PRINT#1,USI
NG"HI-SCORE###0";H:PLAY"S9M1500O5L8DFGFE
GAGFGAGF4":FORI=0TO2300:NEXT:FORP=1TO8:Q
=200:Y=8:V=8:SOUND8,15:SOUND1,0:S=-2.25
4 Q=Q-(Q<950):Y=(Y+Q/64)MOD192:PUTSPRITE
0,(16,Y):SOUND0,Y:IFSTICK(0)THENQ=200ELS
E4:DATA8,10,5,8,10,7,13,5,2,3,6,2,7,1
5 Q=Q-(Q<950):V=(V+Q/64)MOD64:VPOKE6913,
V:SOUND0,V*4:IFSTRIG(0)=0THEN5ELSEFORX=V
TO210STEP2:SOUND0,X:S=S+.05:Y=Y+S:PUTSPR
ITEP,(X,Y),,0:NEXT:PLAY"S9O4E8":FORI=0TO
8:IFPOINT(217,Y+2)=C(I)THENQ=Q(I):C=C+Q
6 NEXT:PSET(40,P*10+4):PRINT#1,USING"P-#
 ##0 ###0";P;Q;C:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):N
EXTI,P:PLAY"S9O6L8EFGEC":PSET(64,98):PRI
NT#1,"TOTAL"C*10:FORI=0TO1:I=-STICK(0)*(
PLAY(0)=0):NEXT:H=H-(C>H)*(C-H):GOTO3
```

門真市民ですから当然ナショナルです

おめでとう、Beta.Kです。なんとA1Fを買いました。『忍者武芸帳』を集めてるので金なしもんめです。門真市民ですから、当然ナショナルです。『ぼのぼの』も好きだけど、『かってにシロクマ』も好きです。ディスクは死ぬほど便利です。『味っ子』より『美味しんぼ』のほうが読みたいです。でも『アシュ○ーネ伝説の○戦士』はおもしろくないです。『自己中心派』の6巻が見つかりません。

変数の意味

■スプライト座標用
X、Y……ダーツの座標
S……ダーツのY座標増分

■その他の変数
C……得点の合計
C(n)……ダーツボードの色
H……ハイスコア用
I……ループ用
Q……ダーツの加速用(ただし一時的に1投ごとの得点表示用)
Q(n)……ダーツボードの色別の得点
V……ダーツを投げる力

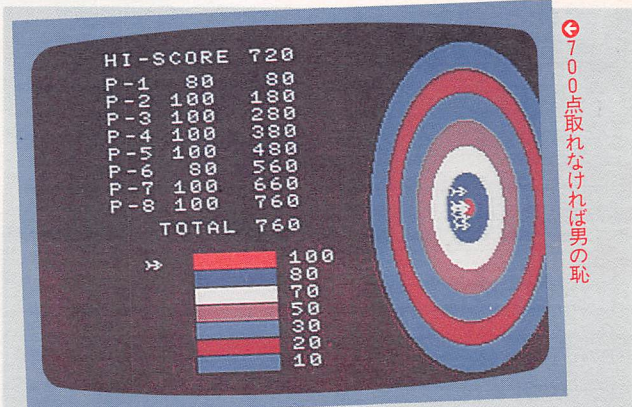
```
HI-SCORE 720
P-1  80   80
P-2 100  180
P-3 100  280
P-4 100  380
P-5 100  480
P-6  80  560
P-7 100  660
P-8 100  760
  TOTAL 760
100
80
70
50
30
20
10
```

700点取れなければ男の恥

プログラム解説

1 初期設定1
●画面モードの設定●キャラクタの色設定●色別の得点の設定●スプライトパターン定義

2 初期設定2
●グラフィック画面使用宣言●ダーツボード、色別得点の表示

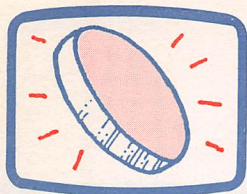
3 初期設定3
●1ゲームごとの初期設定●オープニングメロディを鳴らす●1投ごとの初期設定

4 高さの決定
●ダーツを投げる高さの決定●ダーツボードの色および得点のデータ

5 力の決定
●ダーツを投げる力の決定●ダーツを投げたあとの処理●命中したかの判定

6 リプレイ処理
●1投ごとの得点表示●エンディングメロディ●リプレイ処理●合計得点表示

プログラム募集
【投稿上のルール】①盗作・二重投稿厳禁。②必ずテープかディスクで投稿。③詳しい解説の手紙をつける。※(1)住所・氏名・年令(学年)・郵便番号・電話番号、(2)プログラムの遊び方・使い方、(3)変数の意味・プログラム解説、(4)パズル、RPGなどはその解答・マップなど、(5)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

大金のち死

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は39ページにあります

```
1 SCREEN3,Ø,Ø:COLOR 15,4,4:OPEN"GRP:"AS#
1:FORI=ØTO15:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(
"9899493E18181414387CFEBE5F5F221C",I*2+1
,2)):NEXT:X=15
2 CLS:C=Ø:SC=Ø:M=3:R=RND(-TIME):PSET(24,
Ø),4:PRINT#1,"たいきんのちし":ONSPRITEGOSUB6:SP
RITEON:PSET(Ø,112),12:DRAW"R32F79":PAINT
(Ø,12Ø),12:LINE(Ø,16Ø)-(255,16Ø),2:LINE(
Ø,164)-(255,191),7,BF:LINE(16,8Ø)-(32,12
4),11,BF:PSET(8,32):PRINT#1,"GET COIN"
3 PUTSPRITEØ,(X*8,151),7:S=STICK(Ø):X=X-
(S=3ANDX<31)+(S=7ANDX>Ø):IFC=ØTHENR=INT(
RND(1)*7):P=-(INT(RND(1)*5+11)):C=1:CX=2
4:CY=122:PLAY"O3L32V15CC+DD"
4 PUTSPRITE1,(CX,CY),1Ø:CX=CX+R:CY=CY+P:
P=P+1:IFCY<192THEN3ELSEC=Ø:PLAY"DC+C":FO
RI=15TO4STEP-1:VDP(7)=I:NEXT:M=M-1:IFM>Ø
THEN3ELSEPLAY"FED+DC+C2":H=H-(H<SC)*(SC-
H):LINE(Ø,Ø)-(255,7Ø),8,BF
5 PSET(32,8),8:PRINT#1,"SC-";SC:PSET(32,
4Ø),8:PRINT#1,"HI-";H:FORI=ØTO1:I=-STRIG
(Ø):NEXT:GOTO2
6 SPRITEOFF:PUTSPRITE1,(24,122):C=Ø:SC=S
C+1:CY=Ø:SPRITEON:PLAY"O5CC+DD+E":RETURN
```

BY 河野紳一

土日はプログラミング

やったーっ!! 採用です。はっきりいってこのプログラムはひまなとき遊びながら作ったので情けなくなるかもしれません。でも、息抜きなどには遊べます。短いのでぜひ打ちこんでください。友だちとワイワイいいながらやると楽しめると思います。20点取れればすごいでしょう。むずかしいのです、これが。今度はパズルゲームを作るつもりです。完成したらまた投稿しようと思います。土曜、日曜はよくプログラムをします。いちばん多いのがショート、ジャンルはRPG。これを読んでいる人もプログラミングして投稿しよう!

↑大金を、さもなくば死を!

変数の意味

■スプライト座標用

CX、CY……コインの座標
P……コインのY方向増分

■その他の変数

R……コインのX方向増分
X……プレイヤーのX座標⇨表示では×8して使用
C……画面上のコインの有無
H……ハイスコア
I……ループ用
M……チャンスの残り数
S……カーソルキー入力用
SC……取ったコインの数

大金自由自在改造法

行番号3にある
RND(1)*7
RND(1)*5+11
に注目。ここの7、5、11を大きい値に変えると、コインの動きが大きくなる。ゲームがかんたんすぎる人はこの値を大きく、難しい人はこの値を小さくしてみよう。

プログラム解説

1 初期設定
●画面設定●スプライト定義

2 画面表示
●変数初期化●タイトル表示●スプライト衝突時の割りこみ定義●同じく割りこみ許可●背景の表示●メッセージ表示

3 プレイヤーの移動
●プレイヤー●カーソルキー入力処理●コインの移動量の決定●効果音

4 ゲーム判定
●コイン移動●ミス判定●効果音を鳴らす●ゲームオーバー判定●効果音を鳴らす●ハイスコアの計算●メッセージを消す

5 スコア表示
●スコアの表示●ハイスコアの表示●リプレイ処理

6 スコアの計算
●スプライト割りこみ解除●コインを消す●スコアを加算●スプライト割りこみ許可●効果音

プログラム募集【あて先】封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記して、裏には住所と氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部『ファンダム・プログラム』係まで。なお、応募作品は返却できません。また、掲載作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。【採用の特典】掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを差し上げます。⇨

へいきん台ジャンケン

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は40ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2,1:X(Ø)=40:X(1)=196
:FORI=ØTO2:A$="":FORJ=ØTO7:READD$:A$=A$+
CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=A$:N
EXTI:LINE(40,150)-(210,160),11,BF:LINE(5
Ø,160)-(60,180),11,BF:LINE(190,160)-(200
,180),11,BF:LINE(84,145)-(165,165),1,B
2 KEYOFF:ONSPRITEGOSUB7:FORI=ØTO1:S=STIC
K(I):X(I)=X(I)-(S=7)*(X(I)>39)+(S=3)*(X(
I)<196):IFSTRIG(I)THENA(I)=A(I)+1:BEEP
3 IFA(I)>=3THENA(I)=Ø:NEXTELSENEXT
4 PUTSPRITE1,(X(Ø),130),4,A(Ø):PUTSPRITE
2,(X(1),130),2,A(1):SPRITEON:IFX(Ø)=>165
THENB=1ELSEIFX(1)=<70THENB=2ELSE2
5 SCREEN1:LOCATE7,5:PRINTB"プレイヤーの かち":L
OCATE9,10:PRINT"PUSH SPACE"
6 IFSTRIG(Ø)THENRUNELSE6
7 IFA(Ø)=ØANDA(1)=2ORA(Ø)=1ANDA(1)=ØORA(
Ø)=2ANDA(1)=1THENX(1)=196:GOTO4
8 IFA(Ø)=A(1)THENX(Ø)=40:X(1)=196:GOTO4
9 X(Ø)=40:GOTO4
10 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,1E,3E,3E,1C,28,2A,2A
,3E,2F,F7,36,1C,24,24,28,28,3C,3E,3E,1C
```

BY GONBE

GONBE

さて、いきなり問題です

やったー、初採用だ! さて、いきなり問題です。わたしはいったいだれでしょう?(本名です)①となりのおやじ、②田鎖充、③佐々木彰、④ごんべ。答えは次号で発表します。(編集部注・おいおい)。話は変わるけど、採用通知が来たのは12月25日でちょうどクリスマスの日でした。編集部のみなさん、よいプレゼントありがとうございます。

JAN KEN PON!

変数の意味

■スプライト座標用

X(n)……各プレイヤーのX座標(0=プレイヤー1、1=プレイヤー2)

■その他の変数

A(n)……各プレイヤーの状態(スプライト番号)

A$……スプライト定義用

B……勝者判定フラグ

D$……スプライトパターンデータ読みこみ用

I、J……ループ用

S……スティック入力用

←ジャンケンポン!で平均台渡り

プログラム解説

1初期設定

●画面モード設定●プレイヤー1初期座標●プレイヤー2初期座標●スプライトパターン定義(0=グー、1=パー、2=チョキ)●へいきん台表示

2〜3キー入力処理

●スプライト衝突時の割りこみ宣言●カーソルキーおよびジョイスティック入力処理●スペースキー入力処理

4キャラクタ表示

●プレイヤー1、2表示(グー、パー、チョキ)●スプライト衝突時の割りこみ許可

5ゲーム結果表示

●勝ったプレイヤーの表示

6リプレイ

●リプレイ処理

7じゃんけん処理1

●プレイヤー1がじゃんけんで勝ったときの判定処理

8じゃんけん処理2

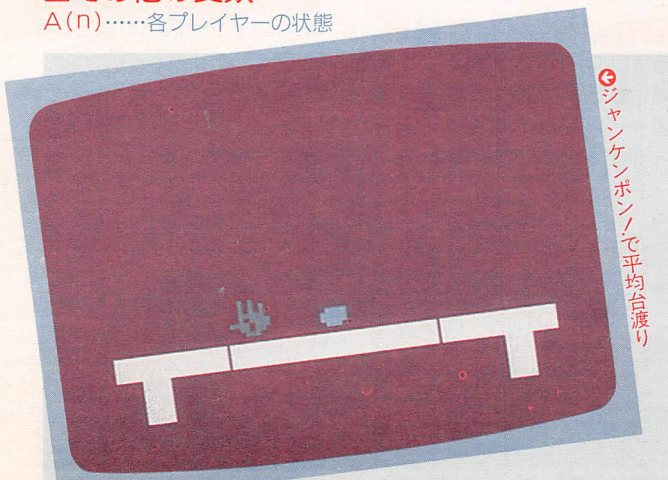
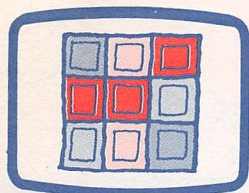
●じゃんけんが引き分け(あいこ)のときの判定処理

9じゃんけん処理3

●プレイヤー2がじゃんけんで勝ったときの処理

10スプライトデータ

●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

【季間奨励賞】春夏秋冬の毎季節ごとに、編集部が設定した特定の部門・タイプについて奨励し、その季節のあいだ(月号では、1〜3月号、4〜6月号となります)に採用した特定の部門・タイプの作品のうち、もっとも優秀な作品を1つ選び、奨励金として3万円を差し上げます。春季(1988年4月号〜6月号)は、冬季に引き続き、RP部門1画面タイプを奨励します。皆様の力作、傑作の投稿を心よりお待ちしています。

1面キューブ

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は40ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2:DEFINTA-Z:Z=RND(-T
IME):DIMX(53):OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO5:R
EADA:FORJ=0TO8:X(J+I*9)=A:NEXTJ,I:FORI=1
TO2:PRESET(I*76,20):PRINT#1,I:PRESET(35,
I*68):PRINT#1,I+2:NEXT:P$="Please!":W=40
2 B$(1)="003651270339483006424533091117１
510141612":B$(2)="02385329054150320844４7
351824262019212523":B$(3)="000947180110４
619021145202729353328323430":B$(4)="0615
53240716522508175126364244383739434１"
3 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:LINE(68+J*W,48+I*W
)-(102+J*W,82+I*W),X(J+I*3),B:LINE(70+J*
W,50+I*W)-(100+J*W,80+I*W),X(J+I*3),BF:C
=C-(X(J+I*3)=8):NEXTJ,I:IFC=9ANDK=20THEN
LINE(150,180)-(99,168),4,BF:P$=" Good!"
4 IFK=20THENR=2:PRESET(99,170):PRINT#1,P
$ELSEK=K+1:A=RND(1)*4+1:R=RND(1)*2:GOTO6
5 IFSTRIG(0)THENRUNELSEA$=INPUT$(1):A=IN
STR(1,"1234",A$):IFA=0THEN5:DATA8,10,4
6 S=STICK(0):IFR=0ORS=1ORS=3THENM=0ELSEI
FR=1ORS=5ORS=7THENM=38ELSE6:DATA2,15,13
7 FORI=1TO15:N=ABS((I+INT(I/3.1))*2-1-M)
:P=VAL(MID$(B$(A),N,2)):Q=VAL(MID$(B$(A)
,N+2,2)):SWAPX(P),X(Q):NEXT:C=0:GOTO3
```

BY しんたろうの父

2行オーバーのため断念

このゲームはかつて一世を風靡(ふうび)した、あの有名なルービックキューブのパソコン版です。本物と違うところはまん中の列が動かせないことと表示中の1面を赤色にあわせればクリアできるという点です。最初のプログラムでは、まん中の列も動かせて全面をあわせればクリアということにしていたのですが、1画面を2行ほど超えるのとパズルが難しくなりすぎるので断念しました。みなさん、1面だけですががんばってクリアしてください。

↑すごく難しいパズル

変数の意味

A……数字キー入力用
A$……数字キー入力
B$(n)……回転データ
C……赤色のマスのカウント用
I、J……ループ用
K……コンピュータがキューブを入れ換えるときのカウント用
P$……文字データ表示用
R……コンピュータがキューブを入れ換えるときの方向計算用
M……キューブの反転用(回転させるときに使用)
N……回転用データの読み出し用
P、Q……キューブのマス番号(回転時に使用)
S……カーソルキー入力用
W……マスの大きさの定数(1辺が40ドット)
X(n)……マスの色

プログラム解説

1 初期設定

●画面モードの設定●変数の初期化●行5、行6のキューブの色データ読みこみ●キューブの行番号、列番号の表示●メッセージ表示

2 回転用データ

●キューブ回転用データ代入

3 画面表示とクリア判定

●キューブの表示●赤色キューブの数を判定(9個あればゲームエンド)●メッセージ表示

4 入れ換え

●キューブを20回入れ換える●行6へ

5 リプレイ

●リプレイ処理●キー入力待ち●マスの色データ

6 キー入力

●キー入力処理●マスの色データ

7 キューブの回転処理

●コンピュータによるキューブの回転処理●マス番号の入れ換え●行3へ

〈ファンダム・ニュース/その1・ファンダムアンケート結果①〉まずはおなじみアンケートの結果発表からです。今回は投票数が多く1位は200票以上でダントツ、2位は1画面が大健闘という具合でなかなかおもしろい結果になりました。順位は以下のとおりです。〈1位〉PURE STAR　〈2位〉パソコンダービー　〈3位〉MSXキャラクタエディタ　〈4位〉だるまさんがころんだ　〈5位〉SIDE-α⇒

春物語

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

```
10 SCREEN2,3:VD=&H3800:FOR J=0 TO 2:READ
A$:AD=VARPTR(A$):MD=PEEK(AD+1)+PEEK(AD+2
)*256:FOR I=0 TO LEN(A$)-1:A=PEEK(MD):IF
A=1 THEN I=I+1:MD=MD+1:A=PEEK(MD)-64
20 A=A-11:IF A=0 OR A=128 THEN I=I+1:MD=
MD+1:R=PEEK(MD)-64:FOR M=1 TO R:VPOKE VD
,A:VD=VD+1:NEXT:VD=VD-1 ELSE VPOKE VD,A
30 MD=MD+1:VD=VD+1:NEXT:NEXT:OPEN "grp:"
AS#1:LINE(0,124)-(255,159),6,BF:T=112:DA
TA "分K┐**┐分≠┐**┐分MぉD分H└*)))─分KぉG分H└$Hぅぁ◆
;秒分IぉG分GJ{○●G分C秒分HぉGK分A万%HID;#└分F秒分DぉKK─
&((#┘┤万千分F秒ヒ+++ォォヒヒぉGK分A'-<DC┘┤┬分F秒分A"
40 DATA "◆ぅ万万ぅさひぉGK分ACQL<}!<*秒分E秒分A┐<LQ,
LMぁKぉEK分A;YLL=!!ぇ<分E秒分A┴DLL1LLOQぉEK分A;YL
L=LLぇ!{k分C秒分A┴DLL1LLOQぉEK分A;YLL=LLZ<分A"
50 DATA "{{k分A秒分A┴DLL1LLOQぉEK分A;YLL=LLZ<
分D{!分A┴DLL1LLOQぉEK分A;YLL=LLZ<分E秒分A┴DLL1L
LOQぉEK分B└┘3[3[3jc[;├分Dふ*秒秒秒秒┬├さ[ひぉA分B"
60 FORX=255TOTSTEP-1:PUTSPRITE0,(X,40),9
,14:PUTSPRITE1,(X,40),3,0:NEXT:FORY=40TO
96:PUTSPRITE0,(T,Y):PUTSPRITE1,(T,Y):NEX
T:PUTSPRITE0,(255,0):FORI=0TO13:FORJ=0TO
3000:NEXT:PUTSPRITE1,(T,96),3,I:NEXT
70 FORI=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO 60
```

Mファンではゲームプログラムばっかり載っているので、もしかしたらゲームプログラム以外を送れば採用されるのでは、と思ったので(編集部注・いやあ、そういうわけではないんですけどねえ)送ったんだけど、まさか10日で採用通知がくるとは思いませんでした。よっぽど気に入ってもらえたようなので(編集部注・いやその、気に入ったのは確かだけど、ようするにシメキリとの兼ね合いというか、そのへんのタイミングの問題であって……)とてもうれしいです。

変数の意味

■スプライト座標用

T、Y……手と種の座標(縦移動用)

X……手と種の座標(横移動用)

■その他の変数

A……スプライトパターンデータの一時保存用

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用

AD……A$の情報が格納されているアドレスのメモリ番地

I、J、M……ループ用

MD……スプライトパターンデータの格納されているアドレス

R……各スプライトパターンデータの長さ

VD……VRAMのスプライトパターンテーブルのアドレス

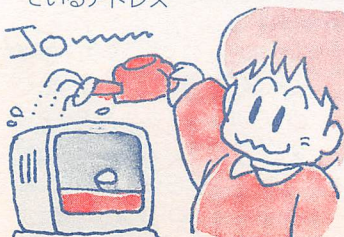
◀うーん、ほんとの春は遠いけどね

プログラム解説

10初期設定

●画面モードの設定●スプライトパターンデータの読みこみ●スプライトパターンデータを格納する番地を指定

20スプライト定義

●スプライトパターンデータをVRAMのスプライトパターンテーブルに書きこむ

30背景

●地面を描く●スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)

40～50データ

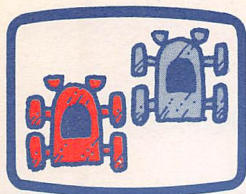
●手と種のスプライトパターンデータ(行10で読みこみ)

60手と種の移動

●手と種の横移動●手と種の縦移動●手のスプライトを消す●●種のスプライトを切り換える

70繰り返し

●スペースが押されたら行60へ

〈ファンダム・ニュース／その2・ファンダムアンケート結果②〉つづいてROMプレゼントの当選者は〈福岡県〉井上朋之〈千葉県〉森田千里〈山口県〉真楽哲晴〈岐阜県〉高田善史〈山口県〉政木景介〈神奈川県〉松本礼司〈香川県〉梶原浩司〈千葉県〉木村とも子〈兵庫県〉井口隆〈福島県〉阿達絵美(敬称略)以上の方々おめでとうございます。ROMの制作、発送に多少時間がかかりますが、少しの間待っていてください。⇨

ロードワールド

ROAD WORLD

● RAM8K
● MSX MSX2
● 遊び方は41ページにあります

BY K.SAKAI

クリアできたら天才

どーも、はじめまして。K.SAKAIと申します。本名は秘密です。空想してください。このゲームはレベルが1～5となっていますが、10とか20とかでもプレイできます。ただ、数が大きくなるとかんたんになりすぎるので1～5くらいが適当だと思ったものですから。クリアできない人はレベルを100くらいにすればだいじょうぶでしょう。しかし、レベル1ははっきりいって難しいです。もしクリアできれば、あなたはおそらく天才でしょう。しかし、やりすぎると頭がボケます。まあ、とにかく打ちこんでみてください。
(編集部注:編集部内には天才はいませんでした)

```
1 COLOR15,1,2:SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH32
:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="Zス■・$ス■ス":VPOKE82
04,47:M=10:X=12:Y=2:E=6144:V=100:Q=13:W=
2:O$=CHR$(27)+"J":S=0:INPUT"  レヘ゛ル 1-5";
L:R=RND(-TIME):FORN=776TO784STEP7:READB:
FORNN=NTON+7:VPOKENN,B:NEXT:NEXT:CLS
2 FORN=1TOB:LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)+"L":
LOCATE9,1:PRINT"aaaaaaaaaa";:LOCATEM,1:P
RINT"bbbb";:LOCATE9,0:PRINT"SCORE";S:S=S
+1:ST=STICK(0):IFY=WORQ=XTHENS=S+1
3 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),5,0:X1=(ST=7ANDVP
EEK(E+X-1+Y*32)=98)-(ST=3ANDVPEEK(E+X+1+
Y*32)=98):X=X+X1:PUTSPRITE1,(Q*8,W*8),8,
0:Q1=(ST=7ANDVPEEK(E+Q+1+W*32)=98)-(ST=3
ANDVPEEK(E+Q-1+W*32)=98):Q=Q-Q1
4 IFVPEEK(E+X+(Y-1)*32)<>98THENY=Y+1
5 IFVPEEK(E+Q+(W-1)*32)<>98THENW=W+1
6 IFY=25ORW=25THENPRINTO$:GOTO11ELSEIFS=
1001THENLOCATE12,10:PRINT"CLEAR":GOTO11
7 IFS/V=INT(S/V)THENSWAPQ,X:SWAPW,Y
8 IFA=1ANDM>10THENM=M-1:DATA255,0
9 IFA=2ANDM<14THENM=M+1:NEXTELSENEXT
10 A=RND(1)*2+1:B=RND(1)*3+L:GOTO2
11 IFSTRIG(0)THENRUNELSE11
```

➔行1の「■」はカーソルキャラクタなのでこのままでは打ちこめません。48ページの注意を見てあらかじめFキーに設定してから打ちこんでください

変数の意味

■スプライト座標用

Q、W……赤い車の座標⇨表示では×8して使用
Q1……赤い車のX座標増分
X、Y……青い車の座標⇨表示では×8して使用
X1……青い車のX座標増分

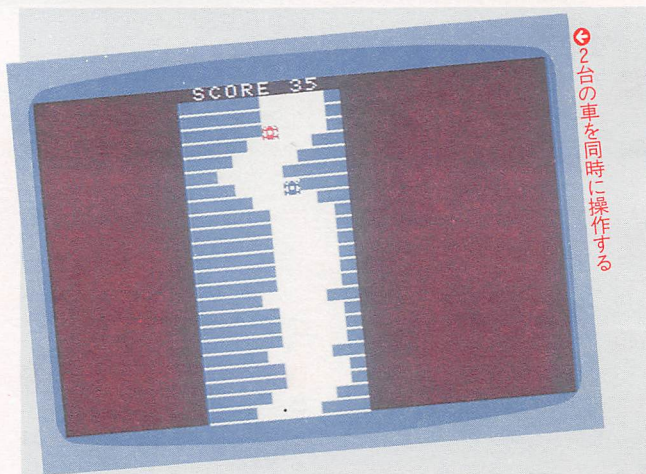
■その他の変数

A……道路を左右にカーブ
B……1つのカーブが続く距離
E……車の移動先判定用
L……レベル
M……道路出現時のX座標
N、NN……キャラクタ定義用
O$……画面消去用
R……乱数の初期化用
ST……キー入力用
S……スコア
V……スコアによって赤い車と青い車を入れ換える

プログラム解説

1 初期設定

1 COLOR15,1,2:SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH32 :DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="Zス■・$ス■ス":VPOKE82 04,47:M=10:X=12:Y=2:E=6144:V=100:Q=13:W= 2:O$=CHR$(27)+"J":S=0:INPUT" レヘ゛ル 1-5"; L:R=RND(-TIME):FORN=776TO784STEP7:READB: FORNN=NTON+7:VPOKENN,B:NEXT:CLS

画面の前景色→白、背景の色→黒、周辺色→緑／画面モード→32字×24行のテキストモード、スプライトサイズ8×8ドット標準、キークリック音オフ／ファンクションキーの表示を消す／1行に表示する文字数→32字／原則としてすべての変数を整数型に設定／スプライトパターン定義(赤い車、青い車とも同じスプライトパターン)／キャラクタコードが&H60～&H67までのキャラクタの色→緑、背景色→白※1／道路の出現するX座標M←10／青い車のX座標X←12／青い車のY座標Y←2／移動先判定用変数E←6144※2／青と赤い車を入れ換えるための変数V←100※2／赤い車のX座標Q←13／赤い車のY座標W←2／画面消去用変数O$にカーソルより下を消去するエスケープシーケンスの文字列格納※4／スコアS←0／レベル入力(L←入力値)／乱数初期化／

➔2台の車を同時に操作する

■1画面プログラムの解説の読み方／このページの解説文は次のような規則で書いてあります。①プログラム中の":"は解説ではすべて"／"に対応。②IF文の部分では頭に"◇"をつけ、IF文内の条件を【 】で囲む。③プログラム中でループやIF文が影響する範囲を1字下げて解説。④テキスト画面の座標〔X, Y〕、グラフィック・スプライト画面の座標は<X, Y>とカッコの⇨

①ループ開始(N=776~784 STEP7)/
キャラクタデータ読みこみ※3/
②ループ開始(NN= [N]~[N+7])/
キャラクタ書きこみ/
②ループ閉じ/
①ループ閉じ/
画面消去

2画面作成

```
2 FORN=1TOB:LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)+"L":LOCATE9,1:PRINT"aaaaaaaaaaa";:LOCATEM,1:PRINT"bbbb";:LOCATE9,0:PRINT"SCORE";S:S=S+1:ST=STICK(0):IFY=WORQ=XTHENS=S+1
```

③ループ開始(N=1~[B])/
カーソル位置→(0, 1)/カーソルより下を、1行下にスクロールさせる※4/カーソル位置→(9, 1)/緑の壁の部分を表示する/カーソル位置→([M], 1)/道路の部分を表示/カーソル位置→(9, 0)/"SCORE"の文字表示/スコアSに1を加える/キー入力用変数ST←カーソルキーの押された方向/
◇ボーナス加算判定【条件:赤い車と青い車のX座標かY座標が等しい】⇨
「then:スコアSに1を加える」

3移動処理

```
3 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),5,0:X1=(ST=7ANDVPEEK(E+X-1+Y*32)=98)-(ST=3ANDVPEEK(E+X+1+Y*32)=98):X=X+X1:PUTSPRITE1,(Q*8,W*8),8,0:Q1=(ST=7ANDVPEEK(E+Q+1+W*32)=98)-(ST=3ANDVPEEK(E+Q-1+W*32)=98):Q=Q-Q1
```

スプライト表示(青い車)/青い車のX座標増分X1に、カーソルキーの左が押されていて、かつ、車の移動先も道路であるときに-1を入れ、カーソルキーの右が押されていて、かつ、車の移動先も道路であるときに1を入れる/青い車のX座標XにX座標増分X1を加える/スプライト表示(赤い車)/赤い車のX座標増分Q1←(カーソルキーの左が押されていて、かつ、車の移動先も道路であるとき)-1、(カーソルキーの右が押されていて、かつ、車の移動先も道路であるとき)1/赤い車のX座標QからX座標増分Q1を引く

4移動先判定1

```
4 IFVPEEK(E+X+(Y-1)*32)<>98THENY=Y+1
```

◇青い車の移動先判定【条件:車の正面が道でない】⇨
「then:青い車のY座標Yに1を加える」

5移動先判定2

```
5 IFVPEEK(E+Q+(W-1)*32)<>98THENW=W+1
```

◇赤い車の移動先判定【条件:車の正面が道でない】⇨
「then:赤い車のY座標Wに1を加える」

6ゲームオーバー

```
6 IFY=25ORW=25THENPRINTO$:GOTO11ELSEIFS=1001THENLOCATE12,10:PRINT"CLEAR":GOTO11
```

◇ゲームオーバー判定【条件 青か赤い車のY座標が25である】⇨
「then:カーソルより下を消去/11行へ」
「else:
◇クリア判定【条件:スコアが1001である】⇨
「then:カーソル位置⇨(12, 10)/「CLEAR」の文字表示/11行へ」」

7入れ換え

```
7 IFS/V=INT(S/V)THENSWAPQ,X:SWAPW,Y
```

◇車の入れ換え判定【条件:スコアを100で割ったときにあまりがでない(100点ごとに入れ換える)】⇨
「then:赤と青の車のX座標、Y座標を入れ換える」

8カーブ判定1

```
8 IFA=1ANDM>10THENM=M-1:DATA255,0
```

◇道路を左にカーブさせるかどうかの判定【条件:変数Aが1で、かつ、道路の出現するX座標Mも10より大きい】⇨
「then:道路の出現するY座標Mから1を引く」/
キャラクタデータ

9カーブ判定2

```
9 IFA=2ANDM<14THENM=M+1:NEXTELSENEXT
```

◇道路を右にカーブさせるかどうかの判定【条件:変数Aが2で、かつ、道路の出現するX座標Mも14より小さい】⇨
「then:道路の出現するX座標Mに1を加える」/
③ループ閉じ
「else:
③ループ閉じ

10キャラクタデータ

```
10 A=RND(1)*2+1:B=RND(1)*3+L:GOTO2
```

変数A←1~2の乱数/変数B←[L]~[L]+2の乱数/行2へ

11リプレイ処理

```
11 IFSTRIG(0)THENRUNELSE11
```

◇リプレイ判定【条件:スペースキーが押されたか】⇨
「then:RUN」
「else:11行へ」

※1 キャラクタコード&H61の「a」と&H62の「b」の色を変えるため。
※2 プログラムを圧縮するために変数に置き換えている。
※3 ここでは「a」の壁、「b」に道路のキャラクタを書きこんでいる。ただ、道路のキャラク
※4 CHR$(27)と文字のキャラクタを組み合わせ、それをPRINTすると、文字を表示するかわりに、いろいろな働きをしてくれる。これをエスケープ・シーケンスという。
PRINTCHR$(27)+"文字"
という形で使う。この文字が、EだとCLSと同じ働きをし、Jでカーソルより下の行をクリア、Kでカーソルから行末までをクリア、Lでカーソルより下の行を下へスクロール、Mでカーソルより下の行を上へスクロールさせるなどの働きがある。

形で区別。⑤単にスプライト0と書いてあるものはスプライトパターン番号0の省略。⑥変数名でとくに[ ]のカッコで囲んであるものは、その変数の値を指す。⑦LOCATE文は「カーソル位置→」、代入文は「<変数名>←」の矢印で表記。⑧変数の値によって意味が大きく変わる代入文などでは、カッコを使って場合ごとに解説。

ポンポンボール

●RAM8K
MSX MSX2
遊び方は41ページにあります

```
10 SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,4,12
:DEFINTA-Z:VPOKE8208,53:SPRITE$(Ø)="<~スス
ぬぬテ":SPRITE$(1)="<~ぬテテぬ~<":SPRITE$(2)="~
ロ・ロロ・ロ~":U=Ø:G=1:A=12Ø:B=16:M=3Ø:F=1:W=Ø
:R=RND(-TIME):X=Ø:Y=Ø:C=-1:A$="":A$=STRI
NG$(32,"●")
20 S=STICK(Ø):M=M+(S=7ANDM>Ø)-(S=3ANDM<5
8):PUTSPRITEØ,(M*4,16Ø),1Ø:A=A+U:B=B+B¥7
*F:IFA<ØORA>24ØTHENPLAY"C","E","G":U=-U:
A=-24Ø*((A<Ø)=Ø)
30 IFGTHENX=RND(1)*8Ø+D*12Ø+2Ø:Y=RND(1)*
3Ø+C*8+3Ø:PUTSPRITE2,(X,Y),9:D=1-D:G=Ø:C
=C-1*(C<8):IFC<8THENPRINTA$;
40 IFB>175THEN6ØELSEIFB<C*8+8THENPLAY"E"
,"G","B":B=C*8+7:F=1ELSEIFB>144ANDA-M*4<
15ANDA-M*4>-15THENF=-1:B=144:U=A¥2-M*2:P
LAY"O6SØM25ØØL8C","O5SØL8C","O4SØL8C"
50 PUTSPRITE1,(A,B),13:IFX-A<15ANDX-A>-1
5ANDY-B<15ANDY-B>-15THENPUTSPRITE2,,Ø:PL
AY"L16O7BEGL8O6","L16EEGL8","L16CEGL8":W
=W+1Ø:F=-F:G=1:GOTO2ØELSE2Ø
60 H=H-(W>=H)*(W-H):PLAY"SØL16CDCBGEGEC2
":LOCATE4,8:PRINT"Score:";W;" Hi-Score:"
;H:FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:GOTO1Ø
```

200桁円周率なんて暇だったのでしょう……

☆幽霊美術部員のYass.です。このゲームは1年ほどまえMSX2を買ったばかりのころ作ったものです。MSX・FANはレベルが高いようなので、投稿はしぶっていたのですが、まあ、採用ですか? 信じられません(ほんとうはほっとしています)。もっと凝ったのを作りたいと思うものの勉強をしなくてはいけないので、これが最初で最後の投稿になるかもしれません。そんなことを書いておきながら、ゲームばかりやっているのはダメ。小学生のころ円周率を覚えて、いまでも200桁くらい暗唱できるけど、いま思うとなんて暇だったのでしょう。

変数の意味

■スプライト座標用

M……主人公のX座標⇨表示では×4して使用
A、B……ボールの座標
U、F……ボールの座標増分
X、Y……ボックスの座標

■その他の変数

A$……天井のキャラクタ
C……天井の高さ
D……ボックスの表示位置を左右にふりわけるためのフラグ
G……ボックス表示判定フラグ
H……ハイスコア
I……ループ用
R……乱数初期化用
S……カーソルキー入力用
W……スコア

プログラム解説

10 初期設定

10 SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,4,12:DEFINTA-Z:VPOKE8208,53:SPRITE$(0)="<~スス ぬぬテ":SPRITE$(1)="<~ぬテテぬ~<":SPRITE$(2)="~ロ・ロロ・ロ~":U=0:G=1:A=120:B=16:M=30:F=1:W=0:R=RND(-TIME):X=0:Y=0:C=-1:A$="":A$=STRING$(32,"●")

画面モード→32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズ8×8ドット縦横2倍拡大/ファンクション表示停止/表示桁数→32桁/画面の前景色→白、背景色→暗い青、周辺色→暗い緑/原則としてA～Zで始まる変数名の変数を整数型に設定/キャラクタコード&H80～&H87までのキャラクタの文字の色→明るい緑、背景色→明るい青(キャラクタコード&H85の「●」の色を変える)/スプライト0←主人公のパターン/スプライト1←ボールのパターン/スプライト2←ボックスのパターン/ボールのX座標増分U←0/ボックス表示判定フラグG←1/ボールのX座標A←120/ボールのY座標B←16/主人公のX座標M←30/ボールのY座標増分F←1/スコアW←0/乱数初期化/ボックスのX座標X←0/ボックスのY座標Y←0/天井の高さC←−1/天井のキャラクタA$←32個の「●」

20 主人公表示

```
20 S=STICK(0):M=M+(S=7ANDM>0)-(S=3ANDM<5
8):PUTSPRITE0,(M*4,160),10:A=A+U:B=B+B¥7
*F:IFA<0ORA>240THENPLAY"C","E","G":U=-U:
A=-240*((A<0)=0)
```


〈いじわるファンクションコール/その1・9月号と増刊号②のフォロー①〉本誌9月号および1月号増刊「ファンダムライブラリー②」掲載の「ロケットぱんち」のプログラム確認用データに誤りがありました。リスト自体には何も誤りはないのでちゃんと動いた場合は問題ありません。誤りのある行の正しい確認用データを次のページに載せますので、そちらを見て確認するなり掲載データを直すなりしてください。本当にすいませんでした。⇨

カーソルキー入力用変数S←カーソルキーの押された方向／主人公のX座標Mに、(カーソルキーの左が押されていて、かつMが0より大きいとき：S=7かつM>0)－1を、(カーソルキーの左が押されていて、かつMが58より小さいとき：S=3かつM<58)1を加える／主人公表示／ボールのX座標Aにボールのx座標増分Uを加える／ボールのY座標Bに、Bを7で割りボールのY座標増分Fをかけた数値を加える／

◇ボールの左右はみだし判定【条件：ボールのX座標Aが0より小さいか、240より大きい】
「then：効果音を鳴らす／ボールのX座標増分U←－[U]（正負を反転する）／ボールのX座標A←(Aが0より小さいとき)0、(それ以外のとき)240」

30ボックス、天井表示

```
30 IFGTHENX=RND(1)*80+D*120+20:Y=RND(1)*
30+C*8+30:PUTSPRITE2,(X,Y),9:D=1-D:G=0:C
=C-1*(C<8):IFC<8THENPRINTA$;
```

◇ボックス、天井表示判定【条件：ボックス表示判定フラグGが0ではない】
「then：ボックスのX座標X←20～219の乱数／ボックスのY座標Y←天井の高さ×8+30～天井の高さ×8+59までの乱数／ボックス表示／ボックスを左右にふりわけるためのフラグD←(Dが1のとき)0、(Dが0のとき)1／ボックス表示判定フラグG←0／天井の高さCに、(Cが8より小さいとき)1を加える／

◇天井表示判定【条件：天井の高さCが8より小さい】
「then：A$に入っている天井表示」」

40ボール移動1 ■■

```
40 IFB>175THEN60ELSEIFB<C*8+8THENPLAY"E"
,"G","B":B=C*8+7:F=1ELSEIFB>144ANDA-M*4<
15ANDA-M*4>-15THENF=-1:B=144:U=A*2-M*2:P
LAY"O6S0M2500L8C","O5S0L8C","O4S0L8C"
```

◇ゲームオーバー判定【条件：ボールのY座標Bが175より大きい】
「then：60行へ飛ぶ」
「else：

ボールをキープする、ひとりの喜び

◇ボールが天井にあたったかの判定【条件：ボールのY座標Bが天井の高さC×8+8より小さい】
「then：効果音を鳴らす／ボールのY座標B←天井の高さC×8+7／ボールのY座標増分F←1」
「else：
◇ボールが主人公にあたったかの判定【条件：ボールのY座標Bが144より大きく、かつボールのX座標Aから主人公のX座標Mの4倍をひいた差が15より小さく－15より大きい】
「then：ボールのY座標増分F←－1／ボールのY座標B←144／ボールのX座標増分U←ボールのX座標Aを2で割った商から主人公のX座標Mの2倍を引いた数値／効果音を鳴らす」」

50ボール移動2、ボール表示

ボール表示／

◇ボールがボックスにあたったかの判定【条件：ボックスのX座標XからボールのX座標Aを引いた差が15より小さく－15より大きく、かつボックスのY座標YからボールのY座標Bを引いた差が15より小さく－15より大きい】
「then：ボックス消去／効果音を鳴らす／スコアWに10を加える／ボールのY座標増分F←－[F]（正負を反転する）／ボックス表示判定フラグG←1／行20へ飛ぶ」
「else：行20へ飛ぶ」

60ゲームオーバー処理

```
60 H=H-(W>=H)*(W-H):PLAY"S0L16CDCBGEGEC2
":LOCATE4,8:PRINT"Score:";W;" HI Score:"
;H:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO10
```

ハイスコアH←(スコアWがハイスコアH以上)[W]、(それ以外のとき)[H]／効果音を鳴らす／スコアとハイスコア表示／
①ループ開始(I=0～1)／I←(スペースキーが押されているとき)1、(それ以外のとき)0／
①ループ閉じ／
行10へ飛ぶ（ハイスコアを残すためRUNでは不可）

〈いじわるファンクションコール／その2・9月号と増刊号②のフォロー②〉正しい確認用データは以下のとおりです。
2350>180　2400>1818　2450>179　2500>179　2550>184　2600>128　2650>181　2700>181　2750>177　2800>128　2850>181　2900>182
2950>189　3000>133　3050>131　3100>130　3150>130　3200>182　3250>181　3300>128⇨

ホンコン

香港

VRAM64K
MSX2専用
遊び方は42ページにあります

```
10 REM***** READY
20 C=RND(-TIME):DIMB(6):COLOR,0,0:SCREEN
5,2,0:SETPAGE1,1:CLS:SETPAGE0,0:CLS:FORI
=0TO15:READA$:U=VAL(MID$(A$,1,1)):V=VAL(
MID$(A$,2,1)):W=VAL(MID$(A$,3,1)):COLOR=
(I,U,V,W):NEXT
30 OPEN"GRP:"AS#1:A$="WAIT!":U=82:V=80:W
=14:GOSUB470:SETPAGE0,1
40 DATA012,020,141,262,373,020,447,000,7
00,710,720,730,740,750,760,777
50 FORI=1TO10:LINE(I+88,40)-(I+88,54),VA
L(MID$("1233443321",I,1)):NEXT
60 LINE(11,40)-(88,54),15,BF:FORI=1TO8:L
INE(I*11,40)-(I*11,54),0,BF:PSET(I*11+1,
40),0:PSET(I*11+10,40),0:PSET(I*11+1,54)
,0:NEXT
70 FORI=1TO7:READA$:FORJ=0TO13:U=VAL("&h
"+MID$(A$,J*2+1,2)):V$=RIGHT$("00000000"
+BIN$(U),8):FORK=0TO7:PSET(I*11+2+K,J+40
),15-(VAL(MID$(V$,K+1,1)))*(8+(I=7)-2*(I
=6)):NEXTK,J:PSET(I*11+10,54),7+I:NEXT
80 CIRCLE(100,100),14,8:CIRCLE(100,100),
15,9:FORI=0TO3:CIRCLE(100+20*COS(I*1.57)
,100+20*SIN(I*1.57)),3,10:NEXT
90 SETPAGE0,0:FORI=0TO7:U$="":READA$:FOR
J=0TO31:U$=U$+CHR$(VAL("&h"+MID$(A$,J*2+
1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=U$:NEXT
100 FORI=0TO3:U$="":READV$:FORJ=0TO15:U$
=U$+CHR$(VAL("&H"+MID$(V$,J+1,1))):NEXT:
FORJ=I*2TOI*2+1:COLORSPRITE$(J)=U$:NEXTJ
,I
110 A$=STRING$(12," "):U=82:V=80:W=0:GOS
UB470
120 W=14:FORI=195TO3STEP-16:W=W-1:V=45+5
.5*(13-W):FORJ=1TOW:COPY(89,40)-(99,55),
1TO(V+11*J,I),0:NEXTJ,I
130 FORI=-16TO194STEP8:PUTSPRITE0,(238-I
,27),,1:PUTSPRITE1,(I,27),,2:NEXT
140 FORI=0TO1:COPY(75,75)-(125,125),1TO(
30+145*I,11),0:NEXT
150 A$="HONG":U=41:V=62:W=15:GOSUB470:A$
="KONG":U=187:GOSUB690:GOSUB470
160 U=30:FORI=0TO5:READA$:V=90+10*I:W=14
-I:GOSUB470:NEXT:G=0:A$="TAKE":U=180:V=9
0:W=4:GOSUB470:A$="OFF!":U=204:V=110:W=4
:GOSUB470:COPY(89,40)-(99,55),1TO(186,10
2),0:A$="1988":U=210:V=193:W=14:GOSUB470
:A$=" TAI":V=203:GOSUB470
170 REM***** START
180 FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)+STRIG(1)):NEX
T:GOSUB660:U=30:FORI=0TO1:A$="    00":V=1
20+10*I:W=11-I:GOSUB470:NEXT
190 F=0:H=0:X=4:Y=7:Z=0:N=91:B=1:FORI=0T
O6:B(I)=13:NEXT
200 W=14:FORI=195TO3STEP-16:W=W-1:V=45+5
.5*(13-W):FORJ=1TOW
210 C=INT(RND(1)*7):IFB(C)<1THEN210ELSEB
(C)=B(C)-1
```

BY TAI

初めまして

絵ごころに目覚めています

3度目にして長いのが載ったTAIです。今回のは、多人数でプレイしたり、ストップウォッチ片手にやってみたりしては？　と思います。わたしは最近、ピクセル3（T&E）にて、絵ごころに目覚めています。あと、沙羅曼蛇かな。最後になりましたが、松村氏、鎌田氏とその友人には誌上にて厚く御礼を申し上げます。それから秋田南高に入学される方、物理部をよろしく！

1月吉日TAI

```
220 COPY(12+11*C,40)-(22+11*C,55),1TO(V+
11*J,I),0:NEXTJ,I:COPY(89,40)-(99,55),1T
O(186,102),0
230 REM***** MAIN
240 D=STICK(0)+STICK(1):IFPOINT(186,103)
=1AND(STRIG(0)+STRIG(1))<>0THENB=POINT(L
,M)-7:GOTO320
250 X=X+(D=3)*(X<Y)-(D=7)*(X>1)
260 IFD=5ANDY<13THENY=Y+1:X=X+Z:IFZ=0THE
NZ=1:ELSEZ=0
270 IFD<>1ORY<2THEN300
280 IF(X-Z)<1THENZ=0ELSEIF(X-Z)>Y-1THENZ
=1
290 Y=Y-1:X=X-Z:IFZ=0THENZ=1ELSEZ=0
300 L=65+5.5*(13-Y)+11*(X-1):M=17+16*(Y-
1):PUTSPRITE8,(L-4,M-14),6,7:PUTSPRITE7,
(L-4,M-14),7,6
310 IFPOINT(L,M)<>7+BORSTRIG(1)+STRIG(0)
=0THEN240
320 O=POINT(L-11,M):R=POINT(L+11,M):P=PO
INT(L-5.5,M-16):Q=POINT(L+5.5,M-16):H=2^
(1-(O<>0)-(P<>0)-(Q<>0)-(R<>0))
330 GOSUB700:PAINT(L,M),0:F=F+H*10:N=N-1
:B=B+1:IFB=8THENB=1
340 A$=RIGHT$("    "+STR$(H*10),5):U=30:V
=130:W=10:GOSUB470:V=120:W=11:A$=RIGHT$(
"    "+STR$(F),5):GOSUB470:IFF>GTHENG=F:A
$=RIGHT$("    "+STR$(G),5):V=100:W=13:GOS
UB470
350 IF(O=0ANDP<>0)OR(R=0ANDQ<>0)THEN430
360 COPY(1+11*B,40)-(11+11*B,55),1TO(186
,102),0
370 IFN>0THEN240
380 REM***** CLEAR
390 GOSUB660:FORI=212TO130STEP-8:PUTSPRI
TE2,(99,I),,3:PUTSPRITE3,(139,I),,4:NEXT
:A$="CONGRATULATIONS!":U=65:V=180:W=14:G
OSUB470
400 GOSUB680:IFF>QQTHENQQ=F:A$=RIGHT$("
  "+STR$(QQ),5):U=30:V=140:W=10:GOSUB470
410 IFPLAY(0)THEN410ELSE180
420 REM***** GAME OVER
430 PLAY"T255O4L64V13":GOSUB660:FORI=0TO
7:PLAY"CG":PUTSPRITE6,(L-15-11*(R=0ANDQ<
>0),M-15),,0:FORJ=0TO1:J=-(PLAY(0)=0):NE
XT:PUTSPRITE6,(0,220):NEXT
```


〈いじわるファンクションコール／その3・2月号のフォロー①〉はやくも2月号のフォローです。本誌2月号44ページ『SOAP BUBBLE』の説明中、写真から引き出してキャラクタを説明しているところでキャラクタと説明が対応していないところがありました。「ウォル」と「シャボン玉」の説明が逆になっていたのです。ごめんなさい。それとキー操作のイラストの「みんの移動」は「みーちゃんの移動」の誤りです。ごめんなさい。

```
440 LINE(86,120)-(166,170),0,BF:FORI=212
TO130STEP-8:PUTSPRITE4,(99,I),,5:PUTSPRI
TE5,(139,I),,4:NEXT:A$="GAME  OVER":U=88
:V=160:W=14:GOSUB470
450 GOSUB690:IFPLAY(0)THEN450ELSE180
460 REM***** PRINT
470 PSET(U,V),0:COLORW:PRINT#1,A$:COLOR1
5:RETURN
480 REM***** DATA
490 DATA100F780EB94F794B3C1C2A491808
500 DATA00201E701E75E9BD91BD91970200
510 DATA0000021FE424263FE5A5A99F6200
520 DATA0000082829 2BEE2C2868A9292700
530 DATA0000000000000000000000000000
540 DATA003094 6AC483686E546E24AA4100
550 DATA001008080EB9494B3C0808080808
560 DATA1F001F1F001F1F1FFF7F3F1F0E040000
0000000000000000E0C08000000000000
570 DATA000001071901077B050910670403020 3
40E080008C9EF0C0701CE71070A020C0
580 DATA0000010341300721C30214282141C000
00103CD024BEF09834DA1BF48486FC00
590 DATA0003060C3404071C6E0E1514244C0400
000000000000009CE242447CC400000000
600 DATA0000010E0000010000000000402030101
0040E03060800080808080808080800000
610 DATA00080852241912 2F79082A2949180800
000050688850205 08C261000201800 00
620 DATA0001010000007F80807E010101000000
C02020908847810101010101 01827C00
630 DATA0001010000007FFFFF7F010101000000
C0E0E0F0F87FFFFFFFFFFFFFFFFFE7C00
640 DATAEEEDDDDDCCCBBBAA,EEEEEEEEDDDDCCB
B,4444444433332211,AABBBCCCDDDEE
650 DATA"  TOP","    00","SCORE","    00",
"    00","    00"
660 FORI=2TO8:PUTSPRITEI,(0,220):NEXT:RE
TURN
670 REM***** MUSIC,SOUND
680 FORI=0TO1:PLAY"T127V15O4L4CL6GL16FL8
EL24FGFL8EDCDEL16DCL8DO3BL4GO4L4CL6GL16F
L8EL24FGFL8EDCDEL16DCL8DO3BO4L4C","T127V
15O6L4CL6GL16FL8EL24FGFL8EDCDEL16DCL8DO5
BL4GO6L4CL6GL16FL8EL24FGFL8EDCDEL16DCL8D
O5BO6L4C":NEXT:RETURN
690 FORI=0TO13:SOUNDI,VAL("&H"+MID$("AA0
FBE0FC80F0038101010FAFA09",I*2+1,2)):NEX
T:RETURN
700 FORI=0TO13:SOUNDI,VAL("&H"+MID$("000
0000F000F0038101010FA0809",I*2+1,2)):NEX
T:SOUND7,56:RETURN
710 REM***** THANK YOU AND GOOD BYE!
```

「香港」が親切になる改造法

魅惑の香港に、1手バックの機能を追加してみました。下のリストをもとのプログラムに加えてください(330行は打ち直し)。F1キーを押すたびに1手まえの状態にもどるようになります。これで美しいクリアトップ記録を達成しましょう。

```
5 ONKEYGOSUB1000:LL=1:DIML1(90):DIML2(90
):DIML3(90):DIML4(90)
245 IFLL=0ANDN<91THENKEY(1)ONELSEKEY(1)O
FF
330 GOSUB700:PAINT(L,M),0:N=N-1:L4(ABS(N
-90))=H*10:F=F+H*10
335 LL=0:L1(ABS(N-90))=L-9:L2(ABS(N-90))
=M-14:L3(ABS(N-90))=B:B=B+1:IFB=8THENB=1
405 LL=1
445 LL=1
1000 KEY(1)OFF:IFG=<FTHENG=G-L4(ABS(N-90
))
1001 F=F-L4(ABS(N-90))
1003 A$=RIGHT$("    "+STR$(L4(ABS(N-90)))
,5):U=30:V=130:W=10:GOSUB470:V=120:W=11:
A$=RIGHT$("    "+STR$(F),5):GOSUB470:A$=R
IGHT$("    "+STR$(G),5):V=100:W=13:GOSUB4
70
1010 COPY(1+11*L3(ABS(N-90)),40)-(11+11*
L3(ABS(N-90)),55),1TO(L1(ABS(N-90)),L2(A
BS(N-90))),0:COPY(1+11*L3(ABS(N-90)),40)
-(11+11*L3(ABS(N-90)),55),1TO(186,102),0
:N=N+1:B=B-1:IFB=0THENB=7
1020 IFN=91THENNLL=1:COPY(89,40)-(99,55)
,1TO(186,102),0:LL=1:RETURN
1030 LL=0:RETURN
```

改造リストのプログラム確認用データ

5>242	245> 86	330>133	335>201
405>253	445>253	1000>180	1001>245
1003>245	1010>132	1020>116	1030> 74

変数の意味

■スプライト座標用

L、M……アイコン(指の形をしたスプライト)の座標⇨それぞれ−4、−14して使用
U、V……キャラクタや文字を表示するときの座標

■その他の変数

A$、V$……キャラクタ、文字データの読みこみ、表示用
B(C)……パイの表示
D……キー入力処理用
F……スコア
G……ハイスコア
H……取ったパイのスコア
I、J、K……ループ用
N……残りのパイの数
O、P、Q、R……パイの左、左上、右上、右のパイの有無
W……カラーデータ
X、Y、Z……アイコン移動用

プログラム解説

10　REM文
20〜30　初期設定
40　カラーパレットデータ
50〜160　画面作成
　50　アクティブページに、

プログラム確認用データ

(使い方は47ページにあります)

10>206	20>126	30>111	40>174
50> 74	60>150	70>165	80>252
90>111	100>242	110>155	120> 38
130>176	140>110	150>146	160>206
170>197	180> 96	190> 73	200> 47
210>153	220> 3	230>142	240>162
250>181	260>174	270>119	280> 45
290> 37	300>211	310> 32	320> 82
330> 80	340>201	350> 27	360> 6
370> 30	380>220	390> 59	400>113
410> 52	420>165	430>142	440> 59
450>101	460>212	470>225	480>149
490>133	500>243	510>240	520>254
530>132	540>141	550>136	560>136
570>137	580>251	590>254	600>128
610>244	620>136	630>248	640>237
650>171	660> 62	670>171	680> 38
690>160	700> 88	710>169	

当選者発表

●1月号モニタープレゼント当選者①／『FS-FD1A』＝〈秋田県〉伊藤基生〈京都府〉松田智〈長崎県〉永田憲司／『リンクスモデム』＝〈北海道〉谷地秀信〈宮城県〉大川秀樹〈福島県〉石井栄一〈茨城県〉渡辺健一〈埼玉県〉島田貴志〈神奈川県〉大坪朗生〈静岡県〉芹沢正幸〈愛知県〉山本英治〈大阪府〉金田輝哉〈京都府〉皆川真幸／『ホールインワン・スペシャル』＝〈埼玉県〉岩下亨〈千葉県〉伊藤忠芳〈愛知県〉山川賢志〈大阪府〉不破恒彦⇨

パイの裏側部分を描く
60 パイの輪郭を描く
70 パイに文字を描く
80 「香港」の文字のまわりの飾りを描く
90 アクティブページをもどす／スプライト定義
100 スプライトをグラデーションさせる
110 「WAIT！」の文字を消す
120 パイを、裏側を向けて並べる
130 「香港」の文字を左右から動かして表示（スプライト）
140 アクティブページから「香港」の文字のまわりの飾りを転送してくる
150〜160 スコアなどの文字表示
170 REM文
180 スペースキーが押されたかどうかの判定
190 変数の初期化
200〜220 パイの表示
230 REM文
240 いちばん始めのパイを取ろうとしているかを判定して、もしそうならば行320へ
250〜310 アイコン（指の形をしたスプライト）の移動先判定、およびその移動処理／行240へもどる
320 取るパイの上下左右の状態（カラーコード）を調べ、それぞれ変数に格納する
330〜340 効果音発生サブルーチン呼び出し／パイを消す
350 ミスの判定
360 次に取るパイを表示する
370 行240へもどる
380 REM文
390〜410 ゲームクリア処理
420 REM文
430〜450 ゲームオーバー処理
460 REM文
470 文字およびキャラクタ表示サブルーチン
480 REM文
490〜550 パイのデータ（行70で読みこみ）
560〜640 スプライトデータ（行90で読みこみ）
650 文字（スコア等）のデータ（行160で読みこみ）
660 スプライトを消すサブルーチン
670 REM文
680 ゲームクリアのときの音楽を鳴らすサブルーチン
690 ゲームスタートのときの効果音発生サブルーチン
700 パイを取ったときの効果音発生サブルーチン
710 REM文

ホンコンにおもしろい

おとしっこ

RAM32K
MSX MSX2
遊び方は43ページにあります

```
10 CLEAR200,&HC000:DEFINTA-Z:DIMC(7)
20 SCREEN1,2:WIDTH31:KEYOFF
30 DEFUSR=&HC490:DEFUSR1=&HC000
40 DEFUSR2=&H156
50 :
60 LOCATE8,7:PRINT"Please wait."
70 FORI=0TO207:READA$:C=0
80 FORJ=0TO7
90 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*3+1,2))
100 C=CXORA:C(J)=C(J)XORA
110 POKE&HC000+I*8+J,A
120 NEXT
130 IFC<>VAL("&H"+RIGHT$(A$,2))THENBEEP:
PRINT"Data error in";420+I*10:END
140 NEXT
150 FORI=0TO7:READC:IFC<>C(I) THENBEEP:P
RINT"Data error !!":END ELSE NEXT
160 :
170 FORI=728TO735:VPOKEI,255:NEXT
180 A=USR(0):BEEP
190 :
200 A=USR2(0):LOCATE4,7:PRINT"Hit Return
 key to start."
210 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN210
220 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE0,23
230 PRINT"CC  CCC  CC         CC  CCC  CC
240 PRINT"
250 PRINT"                CCCC
260 PRINT"  CCC   CCC         CCC   CCC
270 PRINT
280 PRINT"              CCCCCC
290 PRINT
300 PRINT"CC   CC  CC         CC  CC   CC
310 PRINT
320 PRINT"  CCC  CC              CC  CCC
330 PRINT
340 PRINT"CCCCCCCCCCC    CC    CCCCCCCCCCC
350 LOCATE12,0:PRINT"おとしっこ"
360 A=USR1(0):LOCATE7,4
370 A=PEEK(&HC42D):B=PEEK(&HC442)
380 IFA>BTHENPRINT"WON BY PLAYER 2 !"
390 IFA<BTHENPRINT"WON BY PLAYER 1 !"
400 IFA=BTHENLOCATE12:PRINT"DRAW!!"
410 SOUND7,&HBF:GOTO170
420 :
```

BY Fue

過激な攻撃

初採用だ。うれしいな。このゲームのなかで、プレイヤーは相手の陣に飛び移ることができますが、これはバグではありません。これのおかげで、スタート直後に相手の陣に乗りこみ、破壊しまくるという過激な攻撃が展開できるのですから。

リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは、マシン語を使用しています。打ちこんだら必ずまずセーブするようにしてください。また、RUNするとマシン語プログラムの部分を自動的にチェックしてくれ、万が一打ちこみミスがあると、「Data error ……」と表示して止まるので、「in……」と行番号の表示のある場合はその行番号のデータを、ない場合は、行430〜2500のデータをもう一度確認してください。

当選者発表

●1月号モニタープレゼント当選者②／『ジーザス』＝〈群馬県〉池田浩美〈神奈川県〉杉本竜一〈岐阜県〉桂川誠〈京都府〉奥岸明彦〈鹿児島県〉森下英樹／『三国誌』＝〈富山県〉酒井正夫〈埼玉県〉山崎伸一〈東京都〉川端伸弘〈長野県〉高橋世紀〈大阪府〉河野行雄／『Music from YS』＝〈新潟県〉穀持稔〈神奈川県〉安江園子〈大阪府〉屋一雄〈福岡県〉矢野修一〈長崎県〉末永幸裕⇨

```
430 DATA 06 0D 21 81 C4 AF 5E CD 53
440 DATA 93 00 23 3C 10 F8 01 2A 4F
450 DATA 00 11 2D C4 21 57 C4 ED A7
460 DATA B0 DD 21 2D C4 CD D9 C3 72
470 DATA 06 02 C5 DD 7E 08 B7 28 F5
480 DATA 29 DD 34 08 3C FE 28 30 12
490 DATA 0D DD 35 00 C2 1F C1 DD 24
500 DATA 36 08 28 C3 1F C1 FE 56 A3
510 DATA C2 1F C1 DD 36 08 00 DD 22
520 DATA 7E 0B FE 01 D2 1F C1 C3 45
530 DATA 4A C2 3E 07 DD A6 00 FE 34
540 DATA 07 20 22 DD 46 00 DD 4E 0D
550 DATA 01 CD F2 C3 3E 07 DD A6 BF
560 DATA 01 FE 04 38 01 23 CD 4A 66
570 DATA 00 FE 20 20 31 23 CD 4A 6B
580 DATA 00 FE 20 20 29 DD 35 11 2E
590 DATA 20 13 DD 36 11 02 DD 36 20
600 DATA 09 05 DD 7E 00 FE AD D2 2E
610 DATA A4 C0 DD 34 00 DD 7E 0B 25
620 DATA FE 07 D2 1F C1 DD 36 0B 15
630 DATA 00 C3 4A C2 C1 C9 DD 7E E0
620 DATA FE 07 D2 1F C1 DD 36 0B 15
630 DATA 00 C3 4A C2 C1 C9 DD 7E E0
640 DATA 09 B7 20 18 DD 36 0E 00 63
650 DATA DD 7E 12 DD B6 13 CA F6 F5
660 DATA C0 DD 7E 0B FE 07 D2 1F 5C
670 DATA C1 C3 E6 C2 DD 36 0E 01 C2
680 DATA DD 35 0C 20 C8 DD 36 0C EB
690 DATA 0A DD 7E 09 FE 05 28 0C 7F
700 DATA FE 04 28 12 FE 03 28 12 07
710 DATA FE 02 28 0A 3E 28 DD 77 62
720 DATA 02 DD 35 09 18 A7 3E 30 52
730 DATA 18 F4 3E 34 18 F0 DD 7E AD
740 DATA 0B FE 07 30 03 B7 20 1F 49
750 DATA C1 C5 3E 02 90 CD D5 00 B0
760 DATA FE 01 28 08 FE 08 28 04 05
770 DATA FE 02 20 0B DD 36 08 01 35
780 DATA DD 36 02 2C C3 4A C2 DD 53
790 DATA 7E 0B FE 08 CA C3 C1 FE B5
800 DATA 07 28 60 FE 06 28 41 B7 69
810 DATA 28 20 DD 35 0D C2 E6 C2 0B
820 DATA DD 36 0D 0F DD 7E 0B 3D 7C
830 DATA 07 07 C1 C5 05 20 02 C6 E5
840 DATA 14 DD 77 02 DD 34 0B C3 9D
850 DATA CA C2 DD 7E 14 B7 28 06 26
860 DATA DD 35 14 C3 4A C2 C1 C5 B3
870 DATA 3E 02 90 CD D8 00 CA 4A 39
880 DATA C2 DD 36 0B 01 C3 E6 C2 C4
890 DATA DD 34 0B DD 7E 00 DD 77 EB
900 DATA 04 C1 C5 05 DD 7E 01 28 8F
910 DATA 02 C6 20 D6 10 DD 77 05 8D
920 DATA C3 E6 C2 C1 C5 3E 02 90 4F
930 DATA CD D8 00 B7 20 06 DD 34 6D
940 DATA 0B C3 4A C2 C1 C5 05 28 69
950 DATA 11 DD 34 05 DD 7E 05 FE A5
960 DATA EE C2 4A C2 DD 34 0B C3 85
970 DATA 4A C2 DD 35 05 DD 7E 05 C3
980 DATA FE 0A C2 4A C2 DD 34 0B 5C
990 DATA C3 4A C2 DD 34 04 DD 7E 05
1000 DATA 04 FE AF 30 65 DD 46 04 9F
1010 DATA DD 4E 05 CD F2 C3 DD 7E C9
1020 DATA 06 FE 38 20 0E 06 01 DD 34
1030 DATA 7E 05 E6 07 FE 05 38 35 6C
1040 DATA 23 18 32 FE 3C 20 0F DD 39
1050 DATA 7E 05 E6 07 06 03 FE 07 66
1060 DATA 28 23 06 02 18 1F FE 40 B6
1070 DATA 20 0F DD 7E 05 E6 07 06 6E
1080 DATA 03 FE 03 30 10 06 02 18 C2
1090 DATA 0C 06 03 DD 7E 05 E6 07 4E
1100 DATA B7 20 02 06 02 0E 00 CD 52
1110 DATA 4A 00 FE 20 C4 14 C4 23 A3
1120 DATA 10 F5 0D 20 1D DD 35 10 2D
1130 DATA 20 18 DD 36 0B 00 DD 36 33
1140 DATA 04 D1 DD 36 0F 96 DD 36 4C
1150 DATA 06 38 DD 36 10 01 DD 36 2F
1160 DATA 14 50 DD 7E 12 DD B6 13 8D
1170 DATA C2 E6 C2 DD 7E 0E B7 20 DC
1180 DATA 71 DD 35 0A 20 6C DD 36 34
1190 DATA 0A 03 C1 C5 3E 02 90 CD 6C
1200 DATA D5 00 FE 02 38 5C FE 05 B6
1210 DATA 38 10 FE 06 38 54 DD 7E 1F
1220 DATA 01 FE 09 38 4D DD 35 01 6A
1230 DATA 18 0A DD 7E 01 FE E8 30 96
1240 DATA 41 DD 34 01 DD 7E 08 B7 B5
1250 DATA 20 38 DD 7E 09 FE 05 28 61
1260 DATA 31 C1 C5 05 DD 7E 01 E6 74
1270 DATA 07 FE 04 30 11 78 07 1E BD
1280 DATA FF CD 93 00 3C 1E 00 CD 4E
1290 DATA 93 00 3E 2C 18 0F 78 07 E9
1300 DATA 1E 9B CD 93 00 3C 1E 00 F9
1310 DATA CD 93 00 3E 28 DD 77 02 E0
1320 DATA 18 00 DD 35 0F 20 17 DD 15
1330 DATA 36 0F 00 DD 7E 06 FE 38 5A
1340 DATA 28 07 FE 44 28 08 DD 34 5C
1350 DATA 10 C6 04 DD 77 06 DD 7E DD
1360 DATA 0B FE 07 28 3F DD 7E 08 4E
1370 DATA B7 20 0C DD 7E 09 FE 05 CA
1380 DATA 28 05 CD 1B C3 18 4A C1 AB
1390 DATA C5 78 3D 07 DD 5E 00 16 12
1400 DATA 00 CB 23 CB 12 CB 23 CB 12
1410 DATA 12 CD 93 00 5A 3C CD 93 74
1420 DATA 00 18 2E D1 C1 C5 D5 78 4E
1430 DATA 3D 07 1E 00 CD 93 00 3C 46
1440 DATA CD 93 00 C9 CD 1B C3 16 94
1450 DATA 00 DD 5E 05 05 28 04 3E 91
1460 DATA FF 93 5F CB 23 CB 12 78 7A
1470 DATA 07 CD 93 00 3C 5A CD 93 61
1480 DATA 00 DD 7E 12 DD B6 13 28 E1
1490 DATA 0F DD 6E 12 DD 66 13 2B 2D
1500 DATA DD 75 12 DD 74 13 18 04 1C
1510 DATA DD 36 03 0F C1 05 28 07 0C
1520 DATA DD 21 42 C4 C3 22 C0 FD A6
1530 DATA 21 2D C4 DD 46 04 FD 7E D4
1540 DATA 00 CD 23 C4 30 1F DD 46 9E
1550 DATA 05 FD 7E 01 CD 23 C4 30 9D
1560 DATA 14 FD 7E 12 FD B6 13 20 FD
1570 DATA 0C FD 36 12 FF FD 36 13 F2
1580 DATA 01 FD 36 03 07 DD 46 00 55
1590 DATA FD 7E 04 CD 23 C4 30 1F 82
1600 DATA DD 46 01 FD 7E 05 CD 23 F2
1610 DATA C4 30 14 DD 7E 12 DD B6 3A
1620 DATA 13 20 0C DD 36 12 FF DD E4
1630 DATA 36 13 01 DD 36 03 07 3E F5
1640 DATA 03 06 00 10 FE 3D 20 F9 0F
1650 DATA CD B7 00 D2 19 C0 C3 6F DD
1660 DATA 00 01 08 00 21 2D C4 11 D0
1670 DATA 00 1B CD 5C 00 01 08 00 83
1680 DATA 11 08 1B 21 42 C4 CD 5C 34
1690 DATA 00 C9 F5 C5 21 00 18 78 B8
1700 DATA C6 11 E6 F8 06 00 CB 27 23
1710 DATA CB 10 CB 27 CB 10 4F 09 AA
1720 DATA C1 CB 39 CB 39 CB 39 06 35
1730 DATA 00 09 F1 C9 3E 20 CD 4D AF
1740 DATA 00 3E 0D 1E 00 CD 93 00 73
1750 DATA 0E 01 C9 B8 30 03 4F 78 7A
1760 DATA 41 90 FE 0C C9 00 00 00 EA
```

次ページへ続く

当選者発表 ●1月号モニタープレゼント当選者③／『サウンドオブ・グラディウス＆沙羅曼蛇』=〈青森県〉菅原弘〈大阪府〉岩崎堅一郎〈岡山県〉林義則／『は〜りぃふぉくす・雪の魔王編』=〈静岡県〉奥山昌代／『棋聖』=〈新潟県〉小野公夫〈千葉県〉新村孝彦〈愛媛県〉堀口真二〈京都府〉福井聡〈広島県〉松永康司／『ガルフォース』=〈茨城県〉阿部浩〈東京都〉大谷達夫〈鳥取県〉牧野哲也〈広島県〉能島健〈福岡県〉中谷清輝⇨

```
1770 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1780 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1790 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1800 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1810 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1820 DATA 09 28 0F D1 00 38 0F 00 C8
1830 DATA 00 03 00 14 14 00 96 01 94
1840 DATA 02 00 00 00 00 E7 28 0F C2
1850 DATA D1 00 38 0F 00 00 03 00 E5
1860 DATA 14 14 00 96 01 02 00 00 95
1870 DATA 00 00 00 00 00 00 00 1F 1F
1880 DATA 9C 0D 0D 10 00 2D 00 00 A1
1890 DATA 01 A0 00 11 00 38 21 DB 72
1900 DATA C4 CD 5C 00 DD 21 EB C4 86
1910 DATA 21 A0 38 06 05 C5 1E 02 63
1920 DATA 0E 10 AF 06 08 DD 56 00 34
1930 DATA CB 22 1F 10 FB CD 4D 00 9D
1940 DATA DD 23 23 0D 20 EC 01 E0 FD
1950 DATA FF DD 09 1D 20 E2 01 40 B5
1960 DATA 00 DD 09 C1 10 D7 01 00 D3
1970 DATA 01 11 40 39 21 7B C5 CD 3B
1980 DATA 5C 00 C9 00 02 07 07 03 94
1990 DATA 1E 37 63 43 06 0D 0B 09 00
2000 DATA 08 0D 1C 00 00 00 00 00 19
2010 DATA 30 E0 00 80 80 80 00 80 D0
2020 DATA C0 C0 00 00 02 07 07 63 61
2030 DATA 32 1F 07 03 07 04 0C 08 2E
2040 DATA 08 0C 1C 00 00 00 00 00 18
2050 DATA 60 E0 00 00 80 C0 40 40 C0
2060 DATA 40 60 00 00 01 03 33 19 08
2070 DATA 0D 07 01 01 01 03 06 04 0A
2080 DATA 0C 0C 1C 00 00 80 80 80 9C
2090 DATA 00 E0 B0 80 80 E0 70 18 D8
2100 DATA 08 08 0C 00 02 03 01 00 0C
2110 DATA 00 00 00 00 00 01 01 03 03
2120 DATA 0E 04 00 00 40 60 A0 E0 6A
2130 DATA 60 C0 C0 D0 C0 A0 30 18 F8
2140 DATA 08 08 0C 00 00 00 00 00 0C
2150 DATA 00 00 06 02 00 01 01 03 07
2160 DATA 02 03 00 00 00 08 0C 0C 09
2170 DATA 30 50 70 58 4A C4 90 08 5E
2180 DATA 08 08 0C 00 01 03 23 63 4E
2190 DATA 31 1F 03 03 06 0C 18 10 2C
2200 DATA 10 18 38 00 00 80 88 8C B4
2210 DATA 18 F0 80 80 C0 60 30 10 68
2220 DATA 10 30 38 00 01 03 23 63 5A
2230 DATA 31 1F 03 03 06 04 04 0C 24
2240 DATA 08 0C 1C 00 00 80 88 8C 9C
2250 DATA 18 F0 80 80 C0 40 40 60 48
2260 DATA 20 60 70 00 00 01 03 23 11
2270 DATA 63 31 1F 03 03 0E 1C 10 4F
2280 DATA 10 18 38 00 00 00 80 88 38
2290 DATA 8C 18 F0 80 80 E0 70 10 E4
2300 DATA 10 30 38 00 00 00 01 03 1A
2310 DATA 23 63 31 1F 03 03 1E 1C 6C
2320 DATA 10 18 38 00 00 00 00 80 B0
2330 DATA 88 8C 18 F0 80 80 F0 70 6C
2340 DATA 10 30 38 00 00 00 00 00 18
2350 DATA 00 00 00 3C 7A FD FF FF BB
2360 DATA FF 7E 3C 00 00 00 00 00 BD
2370 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00
2380 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00
2390 DATA 00 1E 7F 7C FE FF FF FF 1C
2400 DATA 7F 7F 1E 00 00 00 00 00 1E
2410 DATA 00 00 80 80 C0 C0 C0 C0 00
2420 DATA 80 80 00 00 00 00 0F 3F 30
2430 DATA 7F 7F FF FF FF FF FF 7F 80
2440 DATA 7F 3F 0F 00 00 00 80 E0 2F
2450 DATA 70 B0 D8 D8 F8 F8 F8 F0 C8
2460 DATA F0 E0 80 03 0F 3F 3F 7F E3
2470 DATA 7F FF FF FF FF 7F 7F 3F 40
2480 DATA 3F 0F 03 C0 F0 FC EC F6 E5
2490 DATA FA FB FF FF FF FE FE FC 02
2500 DATA FC F0 C0 00 00 00 00 00 CC
2510 DATA 59,140,73,133,163,254,206,186
```

プログラム確認用データ

(使い方は47ページにあります)

10> 44	20>127	30>188	40>237
50> 58	60>117	70>115	80>247
90> 30	100> 58	110>208	120>131
130>140	140>131	150>151	160> 58
170> 42	180>153	190> 58	200> 69
210> 21	220>200	230>179	240>179
250>147	260>179	270>145	280>179
290>145	300>179	310>145	320>179
330>145	340>179	350>181	360>178
370> 86	380> 96	390>125	400>205
410> 84	420> 58	430>221	440>160
450>164	460>219	470>160	480>217
490>164	500>164	510>221	520>164
530>162	540>166	550>164	560>219
570>162	580>221	590>164	600>221
610>162	620>160	630>223	640>166
650>162	660>164	670>164	680>217
690>160	700>164	710>166	720>164
730>166	740>223	750>217	760>164
770>223	780>160	790>219	800>223
810>223	820>160	830>160	840>219
850>221	860>166	870>223	880>166
890>164	900>166	910>219	920>221
930>219	940>166	950>166	960>217
970>164	980>160	990>164	1000>221
1010>219	1020>221	1030>217	1040>160
1050>166	1060>166	1070>166	1080>217
1090>160	1100>160	1110>166	1120>164
1130>221	1140>219	1150>221	1160>223
1170>160	1180>160	1190>221	1200>219
1210>164	1220>164	1230>221	1240>223
1250>221	1260>164	1270>221	1280>219

1290>162	1300>221	1310>162	1320>221
1330>223	1340>217	1350>160	1360>166
1370>223	1380>162	1390>217	1400>164
1410>160	1420>164	1430>223	1440>221
1450>164	1460>166	1470>160	1480>221
1490>166	1500>219	1510>221	1520>160
1530>160	1540>223	1550>223	1560>166
1570>162	1580>164	1590>223	1600>160
1610>162	1620>160	1630>166	1640>223
1650>219	1660>219	1670>164	1680>219
1690>164	1700>223	1710>219	1720>221
1730>164	1740>219	1750>219	1760>166
1770>164	1780>164	1790>164	1800>164
1810>164	1820>162	1830>164	1840>217
1850>223	1860>164	1870>164	1880>217
1890>223	1900>223	1910>219	1920>221
1930>221	1940>162	1950>223	1960>219
1970>221	1980>164	1990>223	2000>162
2010>166	2020>164	2030>217	2040>164
2050>223	2060>164	2070>166	2080>164
2090>164	2100>164	2110>164	2120>164
2130>160	2140>164	2150>164	2160>164
2170>219	2180>160	2190>221	2200>162
2210>162	2220>223	2230>162	2240>164
2250>162	2260>164	2270>160	2280>164
2290>162	2300>223	2310>166	2320>221
2330>164	2340>164	2350>160	2360>160
2370>164	2380>164	2390>164	2400>164
2410>164	2420>164	2430>221	2440>223
2450>162	2460>221	2470>164	2480>162
2490>160	2500>164	2510>136	

変数の意味

■スプライト用変数

A……プレイヤー1のY座標(そのほかにもいろいろな分野で使われる)

B……プレイヤー2のY座標

■その他の変数

A$……マシン語データ読みこみ用

C、C(n)……マシン語データのチェックサム用

I、J……ループ用

プログラム解説

10〜40　初期設定

50　空行

60　メッセージ表示

70〜150　マシン語書きこみ

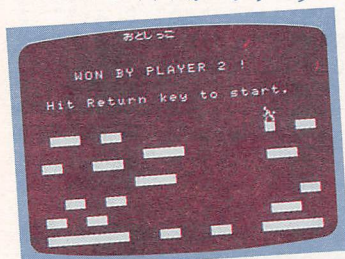
160　空行

170　「[」に「■」のパターンを定

●1月号モニタープレゼント当選者④／『パタタ』=〈山形県〉高橋猛士・伊藤明久〈新潟県〉平原学〈富山県〉島田邦夫〈埼玉県〉喜多貴志〈東京都〉加藤八一〈静岡県〉沓間知人〈愛知県〉増田淳〈大阪府〉塚原康子〈福井県〉沢勝彦／『サウンドファンタジー・ロマンシア』=〈東京都〉皆葉英夫〈大阪府〉吹田泰〈香川県〉池田友彦／⇨

義する
180　スプライト定義(USR)
190　空行
200　キーボードバッファをクリア(USR2)してメッセージ表示
210　リターンキー入力待ち
220　画面、スプライトの消去
230〜340　ゲーム画面作成
350　タイトル表示
360　ゲームを行う(プレイ中はずっとマシン語プログラム)
370〜400　ゲームオーバー時のメッセージ表示
410　音を消して行200へ飛ぶ
420　空行
430〜2500　マシン語データ(行70で読みこみ)
2510　チェックサムデータ(行150で読みこみ)

■マシン語プログラム

●USR……スプライト定義
&HC490〜&HC4DA
&HC4DB〜&HC67Bにあるスプライトパターンデータ

とにかくエキサイト

をVRAMに転送する。おもしろいのは、&HC49C〜&HC4CDのパターンを左右逆転する部分。ボールを投げるときのプレイヤー2のパターンをプレイヤー1のパターンから作っている

●USR1……ゲームの進行
&HC000〜&HC018
初期設定(PSGの設定とプレイヤーのワークの初期化)
&HC019〜&HC3D8
メインループ(ワークエリアのアドレスを変えて、2人のプレイヤーを1つのプログラムで制御している)
&HC3D9〜&HC3F1
スプライト表示
&HC3F2〜&HC413
プレイヤーの足元のアドレスを計算する
&HC414〜&HC422
ブロックを壊して効果音発生

●USR2……キーボードバッファクリア
&H156
キーボードバッファをクリアして先行入力をなくす(MSX本体のROMにあるプログラム)

■ワークエリア

&HC42D〜&HC441
プレイヤー1のワークエリア
&HC442〜&HC457
プレイヤー2のワークエリア

キーボードだけで遊べる改造法

ジョイスティックを持ってない人は下のプログラムを追加してください。これでジョイスティックの上下左右のかわりに、それぞれWキー、Xキー、Aキー、Dキーで、トリガーのかわりにSHIFTキーで操作できるようになります。

```
165 GOSUB 2520
2520 RESTORE2550:FORI=ØTO12:S=Ø:FORJ=ØTO
7:READD$:D=VAL("&H"+D$):S=SXORD:POKE &HC
7ØØ+I*8+J,D:NEXT:READD:IFS<>DTHENPRINT"D
ata error in";255Ø+I*1Ø:STOPELSENEXT
2530 FORI=ØTO3:READD$:D=&HCØØØ+VAL("&H"+
D$):POKED,-(I>1)*68:POKED+1,&HC7:NEXT
2540 RETURN
2550 DATA B7,28,Ø4,AF,C3,D5,ØØ,C5,231
2560 DATA Ø6,ØØ,3E,Ø5,CD,41,Ø1,E6,86
2570 DATA 1Ø,D6,Ø1,CB,1Ø,3E,Ø3,CD,236
2580 DATA 41,Ø1,E6,Ø2,D6,Ø1,CB,1Ø,168
2590 DATA 3E,Ø5,CD,41,Ø1,E6,2Ø,D6,166
2600 DATA Ø1,CB,1Ø,3E,Ø2,CD,41,Ø1,1Ø7
2610 DATA E6,4Ø,D6,Ø1,CB,1Ø,78,E5,55
2620 DATA 21,58,C7,85,6F,8C,95,67,42
2630 DATA 7E,E1,C1,C9,B7,28,Ø4,AF,163
2640 DATA C3,D8,ØØ,3E,Ø6,CD,41,Ø1,174
2650 DATA E6,Ø1,D6,Ø1,3E,ØØ,9F,C9,88
2660 DATA ØØ,Ø7,Ø5,Ø6,Ø3,ØØ,Ø4,ØØ,3
2670 DATA Ø1,Ø8,ØØ,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ,ØØ,11
2680 DATA 1Ø6,268,164,191
```

改造リストのプログラム確認用データ

165>114	2520> 82	2530>115	2540>142
2550>159	2560>175	2570>147	2580>157
2590>230	2600>228	2610>223	2620>211
2630>226	2640>233	2650>214	2660>148
2670>175	2680>137		

※ワークエリアの内容はプレイヤー1、プレイヤー2とも同じになっている。それぞれのワークエリアの先頭から順に、プレイヤー(1または2)のY座標、プレイヤーのX座標、プレイヤーのスプライトパターン番号、プレイヤーのカラーコード……というふうにならぶ構成になっている。

レーザー パズル
LASER PUZZLE

●RAM32K
MSX MSX2
遊び方は43ページにあります

```
10 CLEAR3ØØ:SCREEN1,2,Ø:COLOR15,1,1:KEYO
FF:WIDTH32:DIMMA$(1Ø),LA$(3),X2(3),Y2(3)
:DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HF57Ø:DEFUSR2=&HF5
89:DEFUSR3=&H9Ø:DEFFNV$(Q,X,Y)=CHR$(VPEE
K(Q+64*Y+X*2+97))+CHR$(VPEEK(Q+64*Y+X*2+
98)):DEFINTA-Z:DEFSNGS,H:GOSUB86Ø
20 RESTORE154Ø:FORQ=&HF57ØTO&HF5A1:READQ
$:POKEQ,VAL("&H"+Q$):NEXT:FORQ=ØTO127:RE
ADQ$:VPOKEQ+&H38ØØ,VAL("&H"+Q$):NEXT
30 '◆◆◆◆◆◆◆ TITLE ◆◆◆◆◆◆◆
40 CLS:RESTORE56Ø:FORQ=ØTO21:READA$:LOCA
TEØ,24:PRINTA$:NEXT
50 IFSTRIG(Ø)=ØTHEN5Ø
```

次ページへ続く

BY 浜田伸一郎

レーザー表示処理に自信

このゲームはけっこう自信があります。レーザーの表示の処理なんかうまくやったと思います。絶対に採用されると思ってました。だけど、時がたつにつれ、自信は次第にうすれていき……。ほんとうはボツったなあと思ってたんです。ところで2回目のこのプログラムはまたTAO製パズルの移植です。だからって別に移植が好きなわけではありません。ずっとまえからこのゲームは移植したかったんです。今度はオリジナルを作りたいと思います。

当選者発表 ●1月号モニタープレゼント当選者⑤／『サバイバルツール』=〈群馬県〉正田和義〈長野県〉林史彦〈山梨県〉有泉知恵子〈大阪府〉野村俊二〈兵庫県〉橋本和己／『グラディウス2のテレカ』=〈宮崎県〉加藤寛明／『ノートとステッカー』=〈北海道〉新田紳治〈岩手県〉上方裕史〈石川県〉山田純次〈長野県〉福田剛幸〈福岡県〉上原正道⇨

```
60 SOUND6,0:SOUND7,20:PLAY"V15O2B16V15S0
M10000B2":FORQ=8TO23:LOCATEQ,16:PRINT"○"
:LOCATEQ,17:PRINT"●":NEXT:SC=0:R=1:UP=3
70 P$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):LA$(0)=
"ぃぇ"+P$+"ぃぇ":LA$(1)="○○"+P$+"●●":LA$(2)=
LA$(0):LA$(3)=LA$(1):X2(0)=0:X2(1)=1:X2(
2)=0:X2(3)=-1:Y2(0)=-1:Y2(1)=0:Y2(2)=1:Y
2(3)=0:LC$="とに"+P$+"なぬ"
80 FORQ=8TO23:LOCATEQ,16:PRINT" ":LOCATE
Q,17:PRINT" ":NEXT
90 FORQ=0TO1:Q=Q+PLAY(0):NEXT:SOUND6,13:
SOUND7,28:LOCATE24,16:PRINT"コイ":LOCATE24
,17:PRINT"アウ":MU$="V15S9M2561C16S9M12561
C":PLAY"","",MU$:FORQ=0TO100:NEXT:LOCATE
24,16:PRINT"エカ":LOCATE24,17:PRINT"オキ"
100 '◆◆◆◆◆ READY FOR ROUND START ◆◆◆◆◆
110 TI=2000:HH=1:B0=0:FORQ=0TO1000:NEXT:
FORQ=0TO22:LOCATE0,Q:PRINTSTRING$(32,"ケ"
);:NEXT:LOCATE0,23:PRINTSTRING$(31,"ケ");
:VPOKE6911,185:VPOKE15615,185:VPOKE16383
,185:LOCATE24,21:PRINT"LASER":LOCATE25,2
2:PRINT"PUZZLE"
120 FORQ=1TO10:MA$(Q)=MID$("  えか♠♣ ゅゃ うっ
っょくこシセたつ",Q*2-1,2)+P$+MID$("  おき♥◆ゅっっゃ う
ょ けさスソちて",Q*2-1,2):NEXT
130 RESTORE710:FORQ=0TO(R-1)*15:READQ$:N
EXT:ON-(R=16)GOTO540:READX0,Y0,X,Y,BA:FO
RQ=0TO9:READQ$:FORW=0TO10:LOCATE1+W*2,Q*
2+3:PRINTMA$(ASC(MID$(Q$,W+1,1))-48):NEX
TW,Q
140 LOCATE9,1:PRINTUSING"ROUND##";R:GOSU
B450:IFPEEK(&HF923)=&H18THENPOKE&HF923,&
H3A:GOTO110ELSEPOKE&HF923,&H18:PLAY"V15S
0M4000L16O4CCEG8G8GFFAO5C8C8CO4GG8GA8B8O
5CO4GO5EDC"
150 IFPLAY(0)GOTO150ELSEX1=X0:Y1=Y0:GOSU
B300
160 '◆◆◆◆◆◆◆ MAIN PROGRAM ◆◆◆◆◆◆◆
170 TI=TI-1:GOSUB470:ON-(TI=0)GOSUB480:E
=TIMOD2:Q=X*16+8:W=Y*16+23:PUTSPRITE0,(Q
,W),4,E*2:PUTSPRITE1,(Q,W),15,1+E*2
180 S=STICK(0):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(
S=5):X=X+XX:Y=Y+YY:N=(INSTR("えか♠♣ ゅゃ うっっ
ょくこシセクいゃョィっっせエカ",FNV$(&H1800,X,Y))+1)/2:
ONNGOSUB200,200,210,210,210,210,200,200,
250,250,250,250,510:IFSTRIG(0)THENGOSUB4
80ELSE160
190 '◆◆◆◆◆ SUBROUTINS OF PLAYER ◆◆◆◆◆◆◆
200 X=X-XX:Y=Y-YY:RETURN
210 O=(INSTR("  ぃぇ○○とに",FNV$(&H1800,X+XX
,Y+YY))+1)/2:ONOGOTO220,230,230,230:X=X-
XX:Y=Y-YY:RETURN
220 FORA=&H3ATO&H18STEP-34:POKE&HF923,A:
GOSUB240:NEXT:GOSUB300:RETURN
230 POKE&HF923,&H3A:I0=X+XX:I1=Y+YY:ONPO
GOSUB260:GOSUB240:GOSUB270:GOSUB300:RETU
RN
240 Q=1+(X+XX)*2:W=3+(Y+YY)*2:LOCATE1+X*
2,3+Y*2:PRINTMA$(1):LOCATEQ,W:PRINTMA$(N
+1):RETURN
250 O=(INSTR("  ぃぇ○○とに",FNV$(&H1800,X+XX
,Y+YY))+1)/2:IFOTHENN=N-6:X1=X0:Y1=Y0:HH
=1:PO=-(O=1):GOTO230ELSEX=X-XX:Y=Y-YY:RE
TURN
260 I0=X:I1=Y:PO=0:RETURN
270 '◆◆◆◆◆◆◆ ERACING LASER ◆◆◆◆◆◆◆
280 Q=USR1(0):POKE&HF923,&H3D:X1=X0:Y1=Y
0:HH=1
290 V=(INSTR("えか ゅゃ うっっょくこ  ぃぇ○○たつとに",FN
V$(&H3D00,X1+X2(HH),Y1+Y2(HH)))+1)/2:ONV
GOSUB330,350,360,370,380,390,410,420,420
,430,420:IFV<1OR(I0≒X1ANDI1=Y1)THENGOSUB
470:GOSUB470:Q=USR2(0):POKE&HF923,&H18:R
ETURNELSE290
300 '◆◆◆◆◆◆◆WRITING LASER ◆◆◆◆◆◆◆
310 V=(INSTR("えか ゅゃ うっっょくこ  ぃぇ○○たつとに",FN
V$(&H1800,X1+X2(HH),Y1+Y2(HH)))+1)/2:ONV
GOSUB340,350,360,370,380,400,410,420,420
,440,420:IFV>1THEN310ELSEGOSUB470:RETURN
320 '◆◆◆SUB ROUTIN FOR WRITING LASER◆◆◆
330 Q=USR2(0):POKE&HF923,&H18:RETURN480
340 RETURN480
350 IFHH=0ORHH=3THENV=0:RETURNELSEX1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1*2,3+Y1*2:
PRINT"クい":LOCATE1+X1*2,4+Y1*2:PRINT"あっ":
HH=-(HH=2)*3:RETURN
360 IFHH=0ORHH=1THENV=0:RETURNELSEX1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1*2,3+Y1*2:
PRINT"ゃョ":LOCATE1+X1*2,4+Y1*2:PRINT"っッ":
HH=3-HH:RETURN
370 IFHH=2ORHH=3THENV=0:RETURNELSEX1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1*2,3+Y1*2:
PRINT"ィっ":LOCATE1+X1*2,4+Y1*2:PRINT"ゥォ":
HH=3-HH:RETURN
380 IFHH=1ORHH=2THENV=0:RETURNELSEX1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1*2,3+Y1*2:
PRINT"っせ":LOCATE1+X1*2,4+Y1*2:PRINT"すそ":
HH=-(HH=3)+1:RETURN
390 Q=USR2(0)
400 Q=USR3(0):SOUND6,13:SOUND7,28:A$="エカ
"+P$+"オキ":Q=1+(X1+X2(HH))*2:W=3+(Y1+Y2(H
H))*2:LOCATEQ,W:PRINT"コイ"+P$+"アウ":PLAY""
,"",MU$:FORE=0TO300:NEXT:LOCATEQ,W:PRINT
A$:POKE&HF923,&H3A:LOCATEQ,W:PRINTA$:POK
E&HF923,&H18:RETURN
410 X1=X1+X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1
*2,3+Y1*2:PRINTLA$(HH):RETURN
420 X1=X1+X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1
*2,3+Y1*2:PRINTLC$:RETURN
430 Q=USR2(0)
440 Q=USR3(0):SOUND6,15:SOUND7,28:PLAY""
,"","S0M10000C":SC=SC+200:B0=B0+1:X1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):Q=1+X1*2:W=3+Y1*2:PO
KE&HF923,&H3A:LOCATEQ,W:PRINTMA$(1):POKE
&HF923,&H18:LOCATEQ,W:PRINTLA$(HH):RETUR
N300
450 LOCATE24,1:PRINT"┌─TOP─┐":LOCATE24,6
:PRINT"┌SCORE┐":LOCATE24,11:PRINT"┌TIME─
┐":LOCATE24,16:PRINT"┌LEFT─┐"
460 FORQ=2TO17STEP5:FORW=0TO1:LOCATE24,Q
+W:PRINT"│      │":NEXTW,Q:FORQ=4TO19STEP
5:LOCATE24,Q:PRINT"└──────┘":NEXT
470 HS=-HS*(SC<=HS)-SC*(SC>HS):LOCATE25,
3:PRINTUSING"#####";HS:LOCATE25,8:PRINTU
SING"#####";SC:LOCATE25,13:PRINTUSING"##
###";TI:LOCATE28,18:PRINTUSING"##";UP-1:
RETURN
480 LOCATE9,13:PRINT"BOMB!!":FORQ=0TO500
:NEXT:LOCATE9,13:PRINTSPC(7):SOUND0,1:SO
UND2,1:SOUND6,31:SOUND7,20:SOUND10,16:SO
UND8,15:SOUND13,8:SOUND12,40:SOUND11,3
490 FORW=0TO30:LOCATE,0:PRINTCHR$(27)+"L
":FORQ=0TO50:NEXT:LOCATE,24:PRINT:FORQ=0
TO50:NEXT:LOCATE1+INT(RND(1)*22),4+INT(R
ND(1)*18):PRINT"コイ"+P$+"アウ":NEXT:Q=USR3(
0):PUTSPRITE0,(0,208):UP=UP-1:IFUPTHENRE
TURN110
```

```
500 FORQ=ØTO2:LOCATE,13:PRINTCHR$(27)+"L
":FORW=ØTO4ØØ:NEXTW,Q:FORQ=1TO22:LOCATEØ
,14:PRINTMID$(SPACE$(32)+"GAME OVER ",Q,
32):NEXT:FORQ=ØTO1:Q=Q+(STRIG(Ø)=Ø):NEXT
:RETURN3Ø
51Ø '◆◆◆◆◆◆ ROUND CLEAR ◆◆◆◆◆◆
52Ø IFBA>BØTHENGOSUB48Ø
53Ø PLAY"O5SØM1ØØØL16C8CCC8C8O4CO5CO6C8O
5V15G4M5ØØØG","O4SØM1ØØØL16C8CCC8C8O3CO4
CO5C8O4V15G4M5ØØØG":POKE&HF923,&H18:PUTS
PRITEØ,(Ø,2Ø8):SC=INT(TI/3)+SC:LOCATE6,1
Ø:PRINT"ROUND CLEAR":UP=UP+1:R=R+1:GOTO1
1Ø
54Ø '◆◆◆◆◆◆◆ ENDING ◆◆◆◆◆◆◆
55Ø RESTORE16ØØ:FORQ=ØTO16STEP2:READQ$:W
=USR3(Ø):PLAY"S9M6ØØØO7C","S9M6ØØØO5G":L
OCATE2,Q:PRINTQ$:FORE=ØTO15ØØ:NEXTE,Q:FO
RQ=18TO22:READQ$:LOCATE7,Q:PRINTQ$:NEXT:
FORQ=ØTO6ØØØ:NEXT:SC=SC+1ØØØ:GOTO4Ø
56Ø DATA"          ゆつよ
57Ø DATA"         ゆつよ
58Ø DATA"        ゆつよ    ゆつつ つつつつつ つつつつ つつつや
59Ø DATA"       ゆつよ    ゆつつつ つ      つつ   つつつつ
6ØØ DATA"      ゆつよ    ゆつよつつ つつつつつ つつつ  つつつよ
61Ø DATA"     ゆつよ    ゆつつつつつ      つ つつ   つつつや
62Ø DATA" ゆつつつつよゆつよ   つつ つつつつつ つつつつ つつうっや
63Ø DATA,"          つつや つ つ つつつ つつつ つ   つつつ
64Ø DATA"          つつよ つつつ ゆつよ ゆつよ つ    つつ
65Ø DATA"          つ   うつよ つつつ つつつ つつつ つつつ
66Ø DATA,"                          FOR MSX
67Ø DATA,,"        ♠♣                 くこ
68Ø DATA"        ♥♦ PUSH SPACE KEY けさ
69Ø DATA,,,"     PRODUCED BY 1987 S.HAMAD
A
7ØØ DATA"                  1985 K.TAO
71Ø DATA,2,3,1,1,Ø,2222222222,211111111
12,21118151112,21311111612,21111111112,2
1511111912,21111111112,21111142112,21111
121112,2222222222
72Ø DATA 1,5,5,5,1,ØØØ2292ØØØ,ØØØ271620
ØØ,ØØØ21112ØØØ,ØØØ21516222,"222717111:9"
,23111114222,222514120ØØ,ØØØ21112ØØØ,ØØØ
25142ØØØ,ØØØ22822ØØØ
73Ø DATA 8,8,1,1,7,22229222222,211111121
12,"2111:::9512","2111:::9112",211111171
62,21211111112,"219:1111412",21121112112
,21181222319,22222ØØ2222
74Ø DATA 4,4,1,1,14,2222222222,21111111
112,"9:::::::412","9:::::::112",21223195
612,21222111112;21222111612,21222112212,
21111111812,22222922222
75Ø DATA 1,8,1,2,19,22222222222,27161271
612,"211::111::2","211::111::2","256::11
1:82","221::111::2","21151114::2","21425
142::2",23192222542","22221112222"
76Ø DATA 1,8,1,7,6,22222Ø2222,"27:18222
762","251:1111:12","22125:11::2",Ø212911
1142,22127111192,27111645120,2111111112Ø
,231142222ØØ,222222ØØØØØ
77Ø DATA 4,4,5,1,18,22222222292,"27:::12
1112","2:222151612","2:212161242","2:213
111119","2:212222182","2:2111112:2","2:2
222222:2","25:::::::42",22222222222
78Ø DATA 4,1,8,5,Ø,29999999992,971636671
69,91451411519,95675754719,97474641619,9
1111115119,91151514119,95677686719,95451
145149,29999999992
79Ø DATA 1,4,2,1,2,22222222222,281111162
22,22222211112,27111141112,23171111612,2
5111115112,22222111412,"211111:1422","21
1111:1222",22222222222
8ØØ DATA 2,4,1,1,Ø,22222222222,211111111
12,21221111112,21271112222,21315716212,2
1114161112,21251114212,21221111212,21111
111812,29222222222
81Ø DATA 2,2,1,2,Ø,22222222222,211111111
12,21311119782,21121617412,21171174212,2
1412742112,21117421122,21514212112,21112
111122,22222222222
82Ø DATA 2,2,3,1,Ø,222292222ØØ,282111112
ØØ,21314111922,21251761112,21111111112,2
1225116412,21222114212,21127142212,25111
111112,22222222222
83Ø DATA 1,1,1,2,5,22222222222,231111111
19,21222141112,21121111712,"21111216:12"
,"2111222:1:2",28112121992,"2111714:212"
,"2111111:222",22222229222
84Ø DATA 1,7,1,1,15,22222222922,"2118:::
1112";"211::::1112",21114171112,21111611
112,"211::::1112","21111111112","231::::
1119",21111111112,22222222222
85Ø DATA 1,5,2,1,8,22222222222,"2211:::1
112","2211:::1112",21712222112,"21::2ØØ2
112",2311902111 2,2114Ø21412,21111221612
,28111111112,22222222222
86Ø LOCATE 9,1Ø:PRINT "WAIT A MOMENT!"
87Ø FORQ=8192TO14335:VPOKEQ,241:NEXT:VDP
(Ø)=2:VDP(1)=226:FORQ=ØTO2Ø47:E=VPEEK(Q)
:FORW=ØTO2:VPOKEQ+W*2Ø48,EORE/2ORE/4:NEX
TW,Q
88Ø FORE=ØTO2:FORW=&H3ØTO&H39:FORQ=ØTO7:
VPOKE&H2ØØØ+E*2Ø48+W*8+Q,VAL("&h"+MID$("
415171F1F1715141",1+2*Q,2)):NEXTQ,W:FORW
=&H41TO&H5A:FORQ=ØTO7:VPOKE&H2ØØØ+E*2Ø48
+W*8+Q,VAL("&h"+MID$("C12131F1F13121C1",
1+2*Q,2)):NEXTQ,W,E:RESTORE95Ø
89Ø READA$:A=VAL(A$):IFA=256THENA=USR(Ø)
:RETURN
9ØØ TP=A*8+&H4ØØ:FORD=ØTO7:READB$:B=VAL(
"&H"+B$):VPOKETP+D,B
91Ø VPOKETP+D+&H8ØØ,B:VPOKETP+D+&H1ØØØ,B
:NEXTD
92Ø TP=TP+&H2ØØØ:FORD=ØTO7:READB$:B=VAL(
"&H"+B$):VPOKETP+D,B
93Ø VPOKETP+D+&H8ØØ,B:VPOKETP+D+&H1ØØØ,B
:NEXTD
94Ø GOTO 89Ø
95Ø DATA Ø,ØØ,EØ,FØ,FØ,7Ø,FE,C7,FF,FØ,B1
,47,45,A1,41,47,42
96Ø DATA 1,BF,F1,F1,F2,FC,EØ,ØØ,ØØ,42,41
,41,41,41,61,FØ,FØ
97Ø DATA 2,ØØ,ØØ,CØ,EØ,ØØ,ØØ,Ø3,Ø3,FØ,61
,61,61,FØ,FØ,FØ,E7
98Ø DATA 3,Ø3,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,E5,EØ
,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
99Ø DATA 4,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,CC,CC,B1,B1
,B1,B1,B1,B1,9F,9F
1ØØØ DATA 5,CC,CC,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,9F,9
F,B1,B1,B1,B1,B1,B1
1Ø1Ø DATA 8,Ø3,Ø3,Ø3,Ø3,Ø3,Ø3,Ø3,Ø3,91,9
1,F1,F1,91,91,F1,F1
1Ø2Ø DATA 1Ø,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,91,
91,F1,F1,91,91,F1,F1
```

次ページへ続く

```
1030 DATA 12,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF,91,
91,91,91,91,91,91,91
1040 DATA 13,01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,91,
91,91,91,91,91,91,91
1050 DATA 14,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,91,
91,91,91,91,91,91,91
1060 DATA 15,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,91,
91,91,91,91,91,91,91
1070 DATA 56,03,03,07,1F,3C,3B,F6,F5,91,
91,91,91,9F,9F,9F,9F
1080 DATA 17,F5,F7,3F,1F,1F,3F,7F,FF,9F,
9F,91,91,91,91,91,91
1090 DATA 18,C1,C3,E7,FF,3F,FF,7F,FF,91,
91,91,91,9F,9F,9F,91
1100 DATA 19,FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01,91,
91,91,91,91,91,91,91
1110 DATA 20,3F,7F,F0,F8,DC,CE,C7,C3,51,
51,5F,5F,5F,5F,5F,5F
1120 DATA 21,C3,C7,CE,DC,F8,F0,7F,3F,5F,
5F,5F,5F,5F,5F,51,51
1130 DATA 22,FC,FE,0F,1F,3B,73,E3,C3,41,
41,4F,4F,4F,4F,4F,4F
1140 DATA 23,C3,E3,73,3B,1F,0F,FE,FC,4F,
4F,4F,4F,4F,4F,41,41
1150 DATA 24,0F,3F,7F,FF,F0,F0,F0,F0,D0,
D0,D0,D0,DF,DF,DF,DF
1160 DATA 25,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,D0,
D0,D0,D0,D0,D0,61,61
1170 DATA 26,F0,FC,FE,FF,0F,EF,2F,0F,D0,
D0,D0,D0,DF,DF,DF,DF
1180 DATA 27,FF,FF,C7,C7,C7,FF,FF,FF,D0,
DB,DB,DB,DB,D0,61,61
1190 DATA 28,00,00,00,00,00,00,00,00,91,
91,91,91,91,91,91,91
1200 DATA 29,FF,FE,FF,FC,FF,E7,C3,83,9F,
9F,9F,9F,9F,91,91,91
1210 DATA 30,FF,FE,FC,F8,F8,FC,EF,AF,91,
91,91,91,91,91,9F,9F
1220 DATA 31,AF,6F,DC,3C,F8,F0,C0,C0,9F,
9F,9F,9F,91,91,91,91
1230 DATA 40,FF,7F,3F,1F,1F,3F,F7,F5,91,
91,91,91,91,91,9F,9F
1240 DATA 41,F5,F6,3B,3C,1F,07,03,03,9F,
9F,9F,9F,91,91,91,91
1250 DATA 42,00,00,00,00,00,00,00,00,91,
91,91,91,91,91,91,91
1260 DATA 43,FF,7F,FF,3F,FF,E7,C3,C1,9F,
9F,9F,9F,9F,91,91,91
1270 DATA 44,83,C3,E7,FF,FC,FF,FE,FF,91,
91,91,9F,9F,9F,9F,9F
1280 DATA 45,00,00,00,00,00,00,00,00,91,
91,91,91,91,91,91,91
1290 DATA 46,C0,C0,E0,F8,3C,DC,6F,AF,91,
91,91,91,9F,9F,9F,9F
1300 DATA 47,AF,EF,FC,F8,F8,FC,FE,FF,9F,
9F,91,91,91,91,91,91
1310 DATA 58,00,66,9B,65,57,F4,AF,F0,91,
61,61,61,61,61,61,61
1320 DATA 49,7B,4C,B7,59,5E,47,32,0D,61,
61,61,61,61,61,61,61
1330 DATA 50,00,B8,6C,E2,9C,6B,ED,DA,91,
61,61,61,61,61,61,61
1340 DATA 51,6E,9C,D4,9A,72,F6,74,88,61,
61,61,61,61,61,61,61
1350 DATA 52,7F,FF,8A,BA,9D,BA,8A,FF,21,
21,2F,2F,2F,2F,2F,21
1360 DATA 53,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,FF,47,
47,47,47,47,47,47,41
1370 DATA 54,FE,FF,88,DD,DD,DD,8D,FF,21,
21,2F,2F,2F,2F,2F,21
1380 DATA 55,03,03,03,03,03,03,03,FF,47,
47,47,47,47,47,47,41
1390 DATA 57,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00,91,
61,61,00,91,61,61,00
1400 DATA 60,3F,7F,F0,F8,DC,CE,C7,C3,91,
91,9F,9F,9F,9F,9F,9F
1410 DATA 61,C3,C7,CE,DC,F8,F0,7F,3F,9F,
9F,9F,9F,9F,9F,91,91
1420 DATA 62,FC,FE,0F,1F,3B,73,E3,C3,61,
61,6F,6F,6F,6F,6F,6F
1430 DATA 63,C3,E3,73,3B,1F,0F,FE,FC,6F,
6F,6F,6F,6F,6F,61,61
1440 DATA 96,0F,3F,7F,FC,F8,F0,F0,F0,80,
80,80,89,89,89,89,89
1450 DATA 97,F0,F0,F8,FC,7F,3F,0F,00,89,
89,89,89,80,80,80,60
1460 DATA 98,F0,FC,FE,FF,E3,E1,E1,E1,80,
80,90,90,9F,9F,9F,9F
1470 DATA 99,FF,FF,FF,FF,FE,FC,F0,FE,90,
90,90,90,90,80,8B,D0
1480 DATA 100,03,03,03,03,27,0F,CD,CA,91
,91,F1,F1,90,90,9F,9F
1490 DATA 101,CA,CD,0F,07,13,03,03,03,9F
,9F,90,90,90,91,F1,F1
1500 DATA 102,C0,C0,C0,C0,E1,F0,BC,5C,91
,90,F0,F0,90,90,9F,9F
1510 DATA 103,5C,BC,F0,E4,C0,C8,C0,C0,9F
,9F,90,90,91,90,F1,F1
1520 DATA 256
1530 '♦♦♦♦ MACHINE LANGUAGE ♦♦♦♦
1540 DATA 21,00,3A,11,00,3D,01,00,03,CD,
4A,00,EB,CD,4D,00,EB,23,13,0B,78,B1,20,F
1,C9,21,00,3D,11,00,18,01,00,03,CD,4A,00
,EB,CD,4D,00,EB,23,13,0B,78,B1,20,F1,C9
1550 '♦♦♦♦♦♦♦ SPRITE DATA ♦♦♦♦♦♦♦
1560 DATA01,07,07,1F,00,00,18,3C,1F,0F,0
F,00,3F,78,70,00,E0,E0,F0,F0,30,00,00,18
,FC,F8,00,F0,F8,38,00,00
1570 DATA00,00,00,00,06,06,C7,C3,E0,00,0
0,0F,00,00,00,F0,00,00,00,00,80,B0,F0,E0
,00,07,F4,00,04,04,04,00
1580 DATA07,07,0F,0F,0C,00,00,18,3F,1F,0
0,0F,1F,1C,00,00,80,E0,E0,F8,00,00,18,3C
,F8,F0,F0,00,FC,1E,0E,00
1590 DATA00,00,00,00,01,0D,0F,07,00,E0,2
F,00,20,20,20,00,00,00,00,00,60,60,E3,C3
,07,00,00,F0,00,00,00,0F
```

➡リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。マシン語は少しでも打ちこみミスがあるとプログラム自体を破壊してしまうことがあるので、行1540のデータ（マシン語プログラムのデータ部分）はとくに注意して打ちこんでください。また、打ちこみ終わってもすぐにはRUNさせずに必ずいったんテープやディスクにセーブするようにしてください。

当選者発表

●1月号ソフトプレゼント当選者①／『ハイドライド３（MSX用）』＝〈岩手県〉林郷亨〈神奈川県〉諏佐正成〈大阪府〉日高賢太〈山口県〉有馬弘彰〈香川県〉多田輝幸／『ハイドライド３（MSX２用）』＝〈岩手県〉内海和洋・高橋秀司〈東京都〉古田将之〈熊本県〉川上新〈カナダ〉オチシンゴ／『ザナドゥ』＝〈千葉県〉鈴木秀道〈三重県〉松本浩一〈大阪府〉木村陽章・永井守〈岡山県〉西岡真一⇨

```
1600 DATA" THE DEMON'S CASTLE HAS BE-","
EN DESTROYED JUST NOW.SOON, ","THE BOY W
HOSE NAME IS NAKAG-","EE  GOT AWAY FROM
THERE.THO-","UGH IT WAS DESTROYED,NOTHIN
G","OF THE LASER'S SECRET HAS ","BEEN MA
DE CLEAR.YOUR ADVENT-"
1610 DATA"URE WILL LAST UNTIL IT IS","SO
LVED.GO,GO,NAKAGEE!!         ","┌──LASER
PUZZLE──────┐","│                  │",
"│    BY 1987 S.HAMADA│","│         1985 K
.TAO   │","└──────────────────┘"
```

↑レーザー表示がうまい！

変数の意味

■スプライト座標用

Q、W……主人公の座標(通常は、ループ用などに使用されている)

■テキスト座標用

X、Y……主人公の座標(主人公を表示するときには、Q=X×16+8、W=Y×16+8として使用)

XX、YY……主人公の座標増分

I0、I1……主人公の座標保存用

X0、Y0……レーザーの初期座標

X1、Y1……レーザーの座標

X2(n)、Y2(n)……レーザーの座標増分

■その他の変数

A、E……汎用

A$、B$、Q$……汎用(おもにデータ読みこみ)

B……データ書きこみ用

BA……つぶさなければならない風船の数

BO……つぶした風船の数

FNV$(n, x, y)……指定された座標上にあるキャラクタを調べる(ユーザー定義関数)

D……ループ用

HH……レーザーの方向

HS……ハイスコア

LA$(n)……レーザー表示用

LC$……レーザー表示用(レーザー交差時のキャラクタ)

MA$(n)……各キャラクタの表示用(1=空白、2=青い壁、3=レーザー銃、4～7=反射板、8=扉、9=赤い壁、10=風船)

MU$……爆発音用

P$……キャラクタ表示用(カーソルキャラクタの下、左、左を使用することにより2×2のキャラクタを構成させるために使用)

N、O……主人公の進行方向の座標上のキャラクタ判定用

PO……レーザーの表示、消去判定フラグ

Q……汎用

R……ラウンド数

S……カーソルキー入力用

SC……スコア

TI……制限時間

TP……VRAMにキャラクタパターンデータ等を書きこむときの先頭アドレス

UP……主人公の残り数

V……レーザーがあたるキャラクタ読みこみ用

プログラム解説

10　初期設定、ユーザー定義関数定義

20　マシン語プログラム読みこみ、書きこみ

30　REM文

40～90　タイトル画面、デモ表示、変数初期化

100　REM文

110～150　変数初期化、ラウンドデータ読みこみ、ゲーム画面表示

160　REM文

170　主人公表示、時間カウント

180　キー入力処理、主人公の移動先の座標上のキャラクタにより各サブルーチンに飛ぶ

190　REM文

200～260　主人公移動サブ

　200　主人公の移動先が青い壁、レーザー銃、扉のときの処理サブルーン

　210～260　主人公の移動先が反射板のときのサブ

270　REM文

280　レーザー消去決定サブ

290　レーザー表示決定サブ

300　REM文

310～440　レーザー表示サブ

450～470　スコア、制限時間等表示サブ

480～500　ミス処理

510　REM文

520～530　ラウンドクリア判定処理

540　REM文

550　エンディング表示

560～700　タイトル用データ(行40で読みこみ)

710～850　ラウンドデータ(行130で読みこみ)

860～940　太文字処理、キャラクタパターン定義(多色刷り)

950～1520　キャラクタパターンデータ(行890～920で読みこみ)

1530　REM文

1540　マシン語データ(行20で読みこみ)

1550　REM文

1560～1590　スプライトパターンデータ(行20で読みこみ)

1600～1610　メッセージ用データ(行550で読みこみ)

■マシン語プログラム

&HF570～&HF588
VRAMの&H3A00～&H3CFFの内容を&H3D00～&H3FFFに転送する

&HF589～&HF5A1
VRAMの&H3D00～&H3FFFの内容を&H1800～&H1AFFに転送する

プログラム確認用データ

(使い方は47ページにあります)

10>148	20>171	30> 19	40>166	850>154	860> 59	870>112	880>133
50>223	60>113	70>110	80> 92	890>118	900>134	910>223	920> 13
90>232	100> 97	110> 11	120>146	930>223	940>222	950>230	960>148
130>102	140> 84	150>126	160> 44	970>229	980>146	990>144	1000>145
170> 42	180>250	190> 69	200>142	1010>156	1020>165	1030>167	1040>166
210> 30	220> 29	230>189	240> 49	1050>161	1060>160	1070>213	1080>209
250>249	260> 85	270>111	280>207	1090>174	1100>172	1110>175	1120>174
290> 24	300> 66	310> 81	320> 70	1130>208	1140>209	1150>208	1160>163
330>119	340> 97	350>163	360>189	1170>167	1180>213	1190>174	1200>215
370>190	380>131	390> 96	400>163	1210>160	1220>174	1230>211	1240>211
410>197	420>198	430> 96	440>175	1250>162	1260>160	1270>220	1280>165
450> 41	460> 31	470>125	480>176	1290>173	1300>160	1310>223	1320>212
490>253	500> 99	510>104	520>172	1330>220	1340>215	1350>216	1360>215
530> 9	540> 92	550>237	560> 10	1370>173	1380>161	1390>166	1400>171
570> 42	580> 11	590>167	600>167	1410>170	1420>212	1430>213	1440>221
610>164	620> 54	630> 38	640> 40	1450>173	1460>215	1470>216	1480>227
650>187	660>151	670>166	680>171	1490>224	1500>227	1510>239	1520>149
690>213	700>188	710>152	720>149	1530> 36	1540>243	1550>106	1560>223
730>152	740>171	750>136	760>149	1570>209	1580>214	1590>174	1600>181
770>164	780>151	790>158	800>146	1610>202			
810>151	820>154	830>150	840>162				

当選者発表 ●1月号ソフトプレゼント当選者②／『シャロム』=〈宮城県〉小松達哉〈新潟県〉新保孝雄〈埼玉県〉山下直紀〈京都府〉平井基樹〈京都府〉岩城一郎／『うる星やつら(ディスク)』=〈北海道〉武田敬進〈愛知県〉笠島崇〈京都府〉小谷貴儀〈大阪府〉今井隆雄〈鹿児島県〉梅村育／『うる星やつら(ROM)』=〈東京都〉山本秀一〈愛知県〉松田耕史〈滋賀県〉竹林裕一〈香川県〉大西尊久〈徳島県〉佐波隆志⇨

1.DRUM1

今回の基本が、この「DRUM1」。まず、10行でチャンネルAのトーンをオフ、ノイズをオンにする。つぎに20行でPLAY文の中身を文字変数A$に代入する。ここのミソは音符のデータの途中にM命令をはさみこんでエンベロープの変化の速さを変えていること。これでノイズ音の減衰する速さが大きく変化する。M200だと音が出たとたんに切れてしまうので「チチチ」といった、ハイハットに近い感じの音なのだが、M4000にするとゆっくり音が小さくなってゆくので、「ザー」というスネアドラムに近い感じの音になる。30～40行のSOUND6で、ノイズの周波数(高さ)を変えているので、この値を0から31の範囲でいろいろ試してみると、ノイズの高さの見当がつくようになる。演奏を止めるにはCTRL+STOP。

```
10 SOUND 7,49
20 A$="L8T160S1M200CCM4000CM200C"
30 SOUND 6,1:PLAY A$:SOUND 6,20:PLAY A$
40 SOUND 6,5:PLAY A$:SOUND 6,30:PLAY A$
50 GOTO 30
```

2.DRUM2

「DRUM1」の応用例。まず20行でリズムのもとになるパターンをいくつか用意し、30～40行でこれらを順番に鳴らしている。基本リズムやエンベロープ周期の変化はチャンネルAのA1$～A3$で設定していて、チャンネルB、C用のB$、C1$、C2$は、このアクセントを強調するために用いている。ちょっとやりすぎだと思ったら、20行のV命令の値を少し小さくして、V10くらいにするとちょうど適当な大きさになる。

```
10 SOUND 7,1
20 A1$="L8T160S1M200O2CCM3000BM200C":A2$
="L8T160S1M200O2CCM3000CB":A3$="L8T160S1
M200O2CCCM4000B":B$="V15L32T160O1R8R8C":
C1$="V15L32T160O2R8R8DD-C":C2$="V15L32T1
60O2R8R8R8G
30 SOUND 6,11:PLAY A1$,B$:SOUND 6,1:PLAY
 A2$,"",C1$
40 SOUND 6,21:PLAY A1$,B$:SOUND 6,1:PLAY
 A3$,"",C2$
50 GOTO 30
```

3.HEAVY

ノイズを利用して、ちょっとヘビーなサウンドを作ってみた。A$とC$の内容はかんたん。ちょっとくふうしたのは、B$のなかの「S8M54」の部分。ここだけエンベロープパターンを変え、周期を速くすることによってエンベロープジェネレータ自体を発振させて音にしている。このMの値を小さくすると音が高くなり、大きくすると音が低くなる。余談だが、一般のシンセサイザーで音を作るときも、このエンベロープジェネレータに相当するLFOの使い方をかなりくふうするのだ。

さて、ほかのMMLの命令と比べ、SやMの切り換えは音楽演奏のタイミングにはさほど大きな影響を与えない。エンベロープのかかり具合は音色に大きく影響するので研究したい点だ。

```
10 SOUND 7,0:SOUND6,3
20 A$="L16T120S1M90O3CCCCCCCC":B$="L16T1
20O2S1M60R4S8M54CR8C":C$="V12L16T120O2CR
16CCO3CL8O2CL16C"
30 PLAY A$,B$,C$
50 GOTO 30
```

4.SNARE

3チャンネルともトーン+ノイズに設定し、A$～E$までのかんたんなパターンを順番に組み合わせてスネア(小太鼓)の演奏のようにしてみた。同じデータで演奏しても、1チャンネルだけのときと、3チャンネルで鳴らすのとは全然音が違うことがわかる。

30行の"～"+文字変数という形は少しだけデータをつけ加えるのには便利なやり方。

```
10 SOUND7,0
20 A$="L8T240O4CR8R8R8CR8R8R8":B$="CR8R8
CR8R8CR8":C$="CCR8CCR8CC":D$="R8CR8CCR8C
R8":E$="CCCCCCCC"
30 SOUND 6,15:PLAY "S1M400"+A$:PLAYA$,"S
1M400"+A$:PLAY A$,A$,"S1M400"+A$
40 SOUND 6,10:PLAYA$,B$:PLAY A$,C$:PLAY
B$,C$
50 SOUND 6,5:PLAY A$,B$,B$:PLAY B$,B$,C$
:PLAY A$,B$,C$
60 SOUND 6,0:PLAY B$,C$,D$:PLAY C$,D$,E$
:PLAY C$,E$,E$
70 GOTO 30
```

●1月号ソフトプレゼント当選者③／『天国よいとこ』=〈青森県〉吉福貴史〈宮城県〉菱沼硬〈三重県〉益川敏春〈大阪府〉中井伸男〈福岡県〉藤川潤／『ウルティマIV』=〈福島県〉満山正章〈埼玉県〉白川剛志〈愛知県〉山本良顕〈京都府〉藤田裕一〈香川県〉香川裕樹／『太陽の神殿』=〈山形県〉多田伸吾〈東京都〉小久保剛〈神奈川県〉佐藤守孝〈三重県〉中道裕之〈大阪府〉福永敦哉⇨

5.RHYTHM1

チャンネルAをノイズにしてドラムパターンを出し、チャンネルB、Cはトーンにしてベースとリフにしている。

16分音符主体でテンポもかなり速いため、機種によっては多少のバラツキが生じるかもしれない。ズレが気になるときにはチャンネルごとにテンポデータを変えるといい。

```
10 SOUND 7,49:SOUND 6,20
20 A$= "L8T160S1M4000O4GR8M6000CCM600GGM5
000L4C":B1$="V11T160L16O2AR8.AR8.AR8.AR8
.":C1$="S6T160L16O5R8CCEER8R8DDEE"
30 B2$="L16O2GR8.GR8.GR8.GR8."
40 B3$="L16O2FR8.FR8.FR8.FR8."
50 B4$="L16O2ER8.ER8.ER8.ER8.":C4$="EF+G
+AF+G+ABG+ABO6CDEF+G+"
60 PLAY A$,B1$,C1$
70 PLAY A$,B2$,C1$
80 PLAY A$,B3$,C1$
90 PLAY A$,B4$,C4$
100 GOTO 60
```

6.RHYTHM2

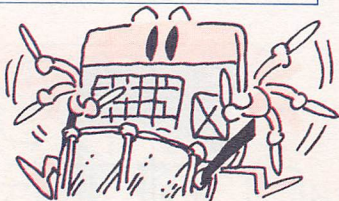
これは今までと少しパターンが違っていて、チャンネルBがベース(低音)のパターン、チャンネルAとCがトーン+ノイズで高音のパターンとハイハットふうのリズムキープを兼ねている。A$のMの値の切り換えによって1拍目と3拍目が強調されて、リズムのノリが生まれている。

チャンネルB用のB$のTは124と、ほかの2チャンネルよりも速いが、これは聴感上のタイミングをそろえるため。Rを多用しているので、テンポをほかのチャンネルと同じ120にすると、チャンネルBだけ少しおそくなってしまうからだ。

```
10 SOUND 7,16:SOUND 6,1
20 A$="L16T120S1M22000O6EM700AEAEDCEM2000
F+M500GAEEM900EDB":B$="L16T124S1O2AR8O3C
R8ER16DR8ER8F+":C$="L16T120S1O5EEDEDDCDE
EDEF+F+GF+"
30 PLAY A$,B$,C$
40 GOTO 30
```

7.RHYTHM3

チャンネルAはトーン+ノイズ、チャンネルB、Cはトーンという組み合わせ。2小節パターンの繰り返しになっているのだが、2小節目の4拍目で、A1$のMを大きくしてアクセントを強調している。50行を「PLAY　A1$」だけにするとその効果がよくわかる。

20行で音符の単位、テンポ、エンベロープパターンを決め、40行で一気に3つのチャンネルに設定しているが、これはテンポやエンベロープ、パターンを変えるときに20行のデータだけを変えればいいので、3チャンネルの設定が基本的に同じ場合には便利なやり方だ。

```
10 SOUND 7,48:SOUND 6,31
20 A$="L8T60S1"
30 A1$= "M1000L16O2CR8O3CCR8.O1CR8CO2CR1
7M19000L8O2B":B1$="L16O6CR16ER16DDEF+GGF
+R16L32DEF+GF+EDC":C1$="L16O6ER16GR16F+F
+GABBAR16L32F+GABAGF+E"
40 PLAY A$,A$,A$
50 PLAY A1$,B1$,C1$
60 GOTO 50
```

8.METRO

題名は知り合いのバンドの曲をちょっと借りてきたので……。プログラム的には、今までの応用。だんだんデータが増えてきて、曲らしくなっていく。

ここまで打ちこんできた人なら、だいたいコツがのみこめたと思うので、いろいろ自分でプログラムしてみることをおすすめする。最初は、例えばこの「METRO」の20〜30行のデータを変えてみればいい。

```
10 SOUND 7,49:SOUND 6,21
20 A$="L8T160S1M500CCM4000CM500CCCM4000C
M500CCCM4000CM500CCCM4000CM500C":B1$="V1
4L16T151O2DR16DR8.DR15CR15GR15CR15GR2R8.
CR16":C$="S6L16T151O6R8DR16AR16FR16GR8.R
8EFGR8.R8GR15FR15ER15DR15CR15"
30 B2$="O1B-R16B-R8.B-R16O2CR15GR15CR15G
R15R2R5CO1BO2CC+."
40 PLAY A$,B1$,C$
50 PLAY A$,B2$,C$
60 GOTO 30
```

9.S&P1

これまではSOUND文を、PLAY文の設定に使ったものばかりだったが、最後の2つはSOUND文自体で音を出す例。

20行のPLAY文でスネアの音を出したあとに、30行にあるSOUND文で「ピューッ」とずりあがる音を出している。このように連続的に音の高さを変えて演奏するのはPLAY文にはできない。20行にあるFOR〜NEXTループは、タイミングを調整するためのもの。これがないと、PLAY文で音を出している最中にSOUND文を実行して、音がヘンになってしまう。また、リズムのノリの調整のためにもこのループは必要だ。

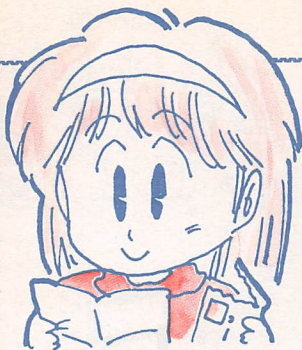
```
10 A$="S1M400L8T240O4CR8R8R8CR8R8R8":B$=
"CCCR8"
20 SOUND 6,4:SOUND 7,0:PLAY A$,A$,A$:PLA
YB$,B$,B$:FOR I=0 TO780:NEXT
30 SOUND 8,12:SOUND 9,12:SOUND 10,12:SOU
ND 7,49:FOR I=200 TO 0STEP-10:SOUND 1,0:
SOUND 3,0:SOUND 5,0:SOUND 0,I:SOUND 2,I+
5:SOUND 4,I+15:NEXT
40 GOTO 20
```

10.S&P2

最後は、ちょっと笑えるもの。30〜40行は、昨年11月号の「BIN」をちょっと変えて「ピーン」という音にしてみた。

ところで、このようなPLAY文とSOUND文を使用するプログラムで注意しないといけないのはPLAY文のまえにミキサーやノイズをSOUND文でキチンと設定しておくこと。繰り返したときに、あとにあるSOUND文の影響で、PLAY文の音がおかしくなることがあるからだ。この点だけ気をつければ、PLAY文とSOUND文の両方で音を出すやり方は、くふう次第でいろいろおもしろい音が作れそうで楽しい。

```
10 A$="S1M800L16T100O2GGN0GL8ABO3C":B$="
T100S1M800O5L16GGN0GL8ABO6C":C$="T100S1M
800O4L16BBN0BO5L8CDC"
20 SOUND 7,56:PLAY A$,B$,C$:FOR I=0 TO90
0:NEXT
30 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
40 DATA 60,0,59,0,151,0,0,184,16,16,16,1
03,33,1
```

※このコーナーでは、読者がBASICで作った音を募集しています(しかし、なかなかいいのがこない)。ハガキにSOUND文やPLAY文で書いておくってください。また、タイトルもイメージにあわせて必ずつけること。それから、このコーナーへのリクエスト企画も募集中。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで

スプライトとテキストのキャラクタとの衝突判定は……？　VRAMの名称テーブルを利用した衝突判定のテクニックをお教えします。

スプライトと文字の衝突判定はどうすればいいの

よくファンダムのプログラムで、スプライトだけじゃなくて文字を壁に使ったりしてるプログラムがあるけれど、スプライトと文字との衝突の判定をするにはどうすればいいでのすか。

（千葉県／藤井秋雄・11歳）

2枚以上のスプライトの衝突を判定して、その処理をするサブルーチンを呼びだす命令は、「ON SPRITE GOSUB～」だというのはもう知っていると思います。

前回のQ&Aでは、3枚以上のスプライトの衝突処理について解説してきましたが、今回はスプライトと文字（キャラクタ）との衝突判定についてです。

それでは実際に、ゲームプログラムなどによく使われる「SCREEN1:WIDTH32」の場合を例にとって説明しましょう。そのまえに注意してほしいのは、この場合、スプライトの座標を（X×8，Y×8－1）のようにして処理すること。こうしておけば、そのスプライト座標に相当するテキスト座標は（X，Y）になり、変換するのがかんたんになります。

さて、必要なことは次の2つです。

①スプライトの移動処理を行うときに、キー入力処理と移動処理のあいだに、

［変数］＝VPEEK（&H1800＋〈移動先のX座標〉＋〈移動先のY座標〉×32）※ただし、どちらもテキスト座標としておく。

②その次に、

IF［変数］＝〈判定したい文字のキャラクタコード〉THEN～

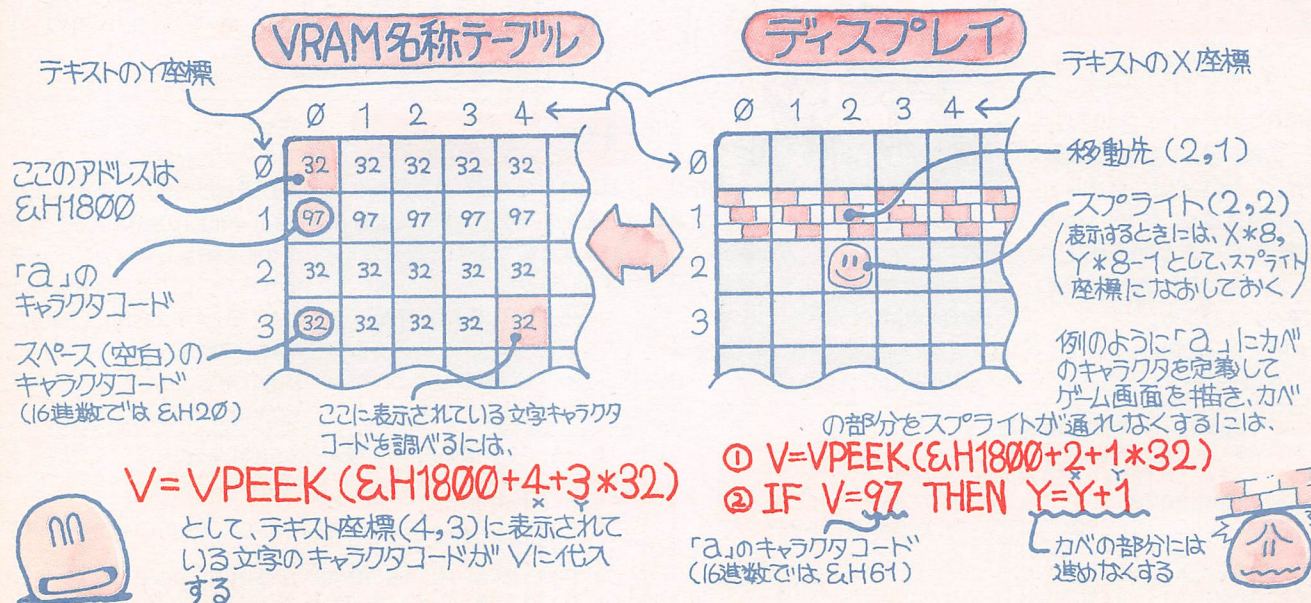
とすれば、判定したいキャラクタとスプライトが衝突したときにIF文の「THEN～」よりあとの命令を実行してくれます。

VRAMの中には「名称テーブル」といって、文字のキャラクタコードを値として持っている場所があります。SCREEN1の画面に文字などを表示するしくみは、アドレスが&H1800から始まる「名称テーブル」にキャラクタコードを書きこむことによって、文字が表示されるわけです（名称テーブルとSCREEN1との対応は下のイラストを見てください）。

そこで①では何をやっているかというと、スプライトの移動先の座標にある文字のキャラクタコードを調べて変数に代入しています。VPEEK（アドレス）という関数で、VRAM内部の（アドレス）に入っているキャラクタコードを読み出しているわけです。

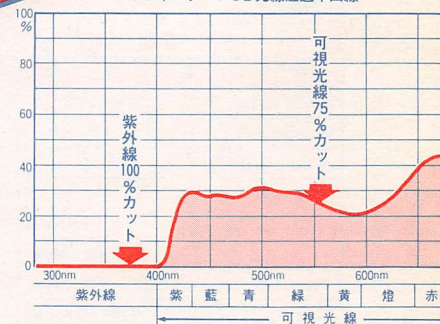
次に②では、①でキャラクタコードを代入した変数をIF文で判定しています。

例えば、"a"という文字に壁のキャラクタを定義してゲーム画面を描き、スプライトがそのゲーム画面をはみだして移動しないようにするとします。もしスプライトの移動先が壁であった場合は、①で変数に"a"のキャラクタコード"97"が代入され、②のIF文で判定し、スプライトがその移動先へ進めない処理をすればOKです。

当選者発表 ●1月号ソフトプレゼント当選者④／『ドラクエII（MSX）』＝〈宮城県〉後藤貴幸〈神奈川県〉伊藤広高〈大阪府〉妹尾雅史〈徳島県〉藤井元量〈広島県〉野々川潤／『ドラクエII（MSX２）』＝〈宮城県〉高橋紀彦〈群馬県〉島方秀雄〈埼玉県〉小林広尚〈静岡県〉村松伸哉〈愛知県〉児玉剛／『ウィザードリィ』＝〈千葉県〉廣田祥巳〈東京都〉岩井一歩〈愛知県〉岡本嘉弘〈大阪府〉大蔵誠司〈福岡県〉平山真吾⇨

マイケル君
（ファミッ子大作戦に出演中）

TVフィルターFSII「ファミっ子大作戦」
TV番組に紹介される!!

マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!!テレビ画面のギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だョ。全国の人が使ったらいいと思う。

「仕様は、予告なく変更することがありますのでご了承下さい

TVフィルターFSII

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ!

型　名	F 1415	F 1617	F 1819	F 2021
材　質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価　格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

送料400円は別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2個以上注文の場合は商品代金は着払いになります。

お申し込みは今すぐ、**おハガキかお電話で!!**

ハガキで

TVフィルターF.Sを申し込みます
希望する型名（ ）
- 住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

40円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15
サンクレストJ.P.N係

電話で

よい子に
06-303-4152
(株)サンクレスト
● 〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
平　日/午前9時〜午後7時
日・祭日/午前9時〜午後6時

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています！

FAN STRATEGY

涙が出るほどの大好評。あまりにも応募数が多く、編集部のキャパシティをオーバーしてしまった。今月は28〜31ページで発表した2つの部門賞のみ。ディスクプレゼントの枚数を大幅に増やす予定。次号期待！

情報募集

■募集内容／キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX／MSX 2 版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集！
■応募方法／市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に！
■送り先／〒105　東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください！

大戦略マップ募集の報告 PART-II

昨年12月号の大戦略マップ募集の結果をいっせいに報告！

送られてきたマップの枚数は、デザイン部門……131枚(78枚が手書き)。バランス部門……143枚(109枚が手書き)。スモールマップ部門……63枚(37枚が手書き)。合わせて337枚(大戦略マップの日めくりカレンダーが出来そう)。ここから入選マップを決めるまでに必要な時間を担当者が1人と仮定して計算すると、マップの入力……1枚2時間として、224×2＝448時間。448÷1日10時間＝約45日。テストプレイ……1枚について2回はプレイするとして4時間はかかる。337×4＝1348時間。1348÷1日10時間＝約135日間。いっせいに発表できるわけない。

発表できなかった各賞は、4月号で発表する予定。ディスクのプレゼントは4月号が発売された直後には発送するつもり。

■デザイン部門　手書き投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
German V.S German	福本進也(愛知県)	北海道	大戦略FAN(奈良県)
Black Sea	〃	────	山下孝弘(福岡県)
Ireland Dispute	〃	Hotsukaido Battle	有川　剛(大阪府)
Civil War	〃	ZEROFIGHTER ISLAND	奥主祥総(東京都)
ASH-GUINE(復讐の炎)	ショート・ショート(滋賀県)	TOMOE GATA	橋場善也(神奈川県)
Australia War	片山真之(福岡県)	I am Japanese	村上智彦(兵庫県)
Robot Wars	川上博康(徳島県)	NAKAO	小池修弘(広島県)
Yazirushi	佐藤昌弘(大分県)	HIT BIT	〃
MSX・FAN	鈴島光(神奈川県)	NANDAROU	〃
Frog！	〃	rest	白井仁士(愛知県)
OCTPUS HOLD	イザワケンイチ(神奈川県)	HOKUSAI	名田　徹(兵庫県)
CUP IN	池　俊充(滋賀県)	Manhattan Requiem	藤田隆之(岐阜県)
Seal of Haja(覇邪の封印)	田中猛彦(大阪府)	カダフィ大佐の野望	〃
ヒューイコブラ	中島勲雄(京都府)	CINDERELLA FOUR	〃
Awashima Wars	竹内亮二(香川県)	ダブリンの午後	〃
DORAGON WORLD	五藤貴志(高知県)	Lum the Forever	〃
Sangokushi	尾上修一(愛知県)	大海嘯	〃
────	関　雅史(長崎県)	Red storm rising	〃
Europe War	星野博司(三重県)	WANTED	〃
Arctic War	〃	史上最大の侵略	〃
八角形	生田友憲(福岡県)	UTOLAND	瀬戸口満高(鹿児島県)
アメリカンウォーズ 北VS.南	〃	Newzealand	〃
────	川瀬卓治(三重県)	THE BONCHI	松井　敦(大阪府)
Hokkaido	末光俊介(岡山県)	Dodon ga don	矢吹雅人(神奈川県)
Kyushu	〃	Yukinoshima	岩瀬智成(愛知県)
────	興津浩幸(愛知県)	GODAIKO	下嶋淳(千葉県)
SANGOKUSHI	近藤真介(岐阜県)		

マップ名	作者	マップ名	作者
Korea War	澤田華幸(埼玉県)	Take A Panty	細田トモヒデ(兵庫県)
KYOTO War	〃	War of Greece	尾崎康成(岡山県)
Question	花田昌明(大阪府)	Cold War	宮崎俊介(熊本県)
Sadogashima	末松孝朗(京都府)	Goldfish	勝山光一(愛知県)
The Australia	〃	THIS IS THE BATTLE	下川和行(大分県)
MIURAHANTO	〃	NEO HEIJOKYO	前田清明(鳥取県)
HONSI　ROUTE	〃	THE WAR OF SHIMABARA	福士寛幸(北海道)
TAIWAN SENSOU	〃	一円だま	高橋保治(北海道)
CHINA	〃	コルトパイソン	〃
Hex	〃	────	竹内和幸(新潟県)
太平洋戦争	渡辺将之(兵庫県)	Kinki Wars	平海晴一(兵庫県)

■デザイン部門　ディスク投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
MAP-2	渡辺裕之(茨城県)	OSHIMA HANTO	〃
WAR OF SEKIHEKI	KOH(福岡県)	SHKOKU Battle	〃
BUTAKUN	高橋伸夫(神奈川県)	Oil War	〃
GOGIRANO ATAMA	〃	MSX・FAN	浅岡陽一(奈良県)
TOKAI WAR	〃	Tokei	〃
MSX	〃	Shingo	〃
Fighting falcon	庵原　治(宮城県)	Dais	〃
NATO VS. WARSAW	磯野彰慶(埼玉県)	Nishi Hokkaido	篠原友宏(東京都)
Kinki Battle	磯部政孝(大阪府)	Amoeba 1	〃
Country Mutu	〃	Amoeba 2	〃
SIRETOKO MISAKI	〃	Amoeba 3	〃
Water Rode	〃	Shikoku War	〃
Sea ARIAKE	〃	ashi	及川雅央(東京都)
OSAKA BAY	〃	Seaside battle	〃

ごめんなさい。郵便物を整理するときの不手際から次の作品が表に入りませんでした。デザイン部門手書き投稿マップ　Dragon、Dragon In The Star＝西田欣主(代表)(福岡県)／After＝高橋保治(北海道)／バランス部門手書き投稿マップ　Battle Near The Sea、Break The River、Thunder Attack、Let's Kill、D－Day＝西田欣主(代表)(福岡県)／Mountain Wall＝福本真也(愛知県)／バランス部門ディスク投稿マップ　Lake District 3＝加藤康之(神奈川県)

マップ名	作者	マップ名	作者
Green Grass	及川雅央(東京都)	PEACE	田辺宜弘(愛知県)
SU・・・	〃	SHUTTER CHANCE	〃
KOTOBUKI	緑の狼(東京都)	GOLDEN GRAMPUS	〃
Mountain-2	〃	HEXAGONY-2	〃
Mountain-3	〃	MSX・FAN Ver.1	吉沢克彦(新潟県)
Airforce &Army	〃	MSX・FAN Ver.2	〃
4Power Battle	〃	AGAINST POLICE	前田弘一(東京都)
MANJI	田辺宜弘(愛知県)	SYUTOKEN	東島　剛(東京都)
CROSS FIGHT	〃	NANGOKU Combat	〃
BALANCING TOY	〃	アフリカでポン	大沼和博(宮城県)
half map	川島哲也(大阪府)	BLITZKLIEG	隅岡祐次(東京都)
Lake and Sea	〃	HAJANOFUIN	〃
LAKE BIWA	的場正直(三重県)		

■バランス部門　手書き投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
ESTUARY	橋場善也(神奈川県)	SEA BATTLE	水野公智(奈良県)
AWAJISHIMA	〃	————	広崎　良(岩手県)
Southern Cross	稲本聡司(大阪府)	dam reservoir	高田憲一(佐賀県)
Dog fight	坂　博(東京都)	占領作戦	奥主祥総(東京都)
Ikusa	山崎邦彦(神奈川県)	作成　1	田代拓郎(神奈川県)
1	中村耕一郎(福島県)	Revolution	佐藤岳史(福島県)
2	〃	鎌倉Wars	藤田瑞穂(茨城県)
3	〃	D-day	平海晴一(兵庫県)
Panic Wars	岩尾　学(長崎県)	————	山田浩人(千葉県)
Prolonged War	和気正裕(埼玉県)	Tousugita Hashi	矢吹雅人(神奈川県)
advice	五藤貫志(高知県)	STRATEGY	松本俊一(大阪府)
————	林　和明(徳島県)	————	望月俊宏(静岡県)
LA VIE EN ROSE	金澤敏幸(岐阜県)	Long Time War	沢田華幸(東京都)
Fiord War	鈴木宗司(愛知県)	AIR Force	的場正直(三重県)
Red's Landing	はまり(大阪府)	Mountain Trap	〃
Scramble Airport	水谷有伺(愛知県)	デスフィールド	祖父江方希(愛知県)
カナダJr.	大嶋　晃(大阪府)	E rosien	桧山純一(千葉県)
CREEK!	上坪耕一(大阪府)	Half And Half	安江　誠(岐阜県)
MAZE	岡　政則(千葉県)	North and South	浅見輝夫(東京都)
トルメキアの古地図アレンジタイプ	生田友憲(福岡県)	Big Desert	花田昌明(大阪府)
Many Roads	〃	MEIRO	〃
Easily	新田幸吉(岐阜県)	War Game	〃
勝利への長い道	根本　仁(東京都)	Big Lake Battle	〃
Black Sea	大賀博光(福岡県)	Endless Battle	〃
————	藤田隆之(岐阜県)	CONTRAST	〃
INFINITE WAR	鳥羽山武志(愛知県)	ZONE OF CONTROL	〃
E DO	鈴島　光(神奈川県)	Strange Map	〃
SAGITARIUS	〃	Final War	末松孝朗(京都府)
————	小林弘典(三重県)	Local War	〃
SANGOKUSI-1	大戦略FAN(奈良県)	GROVE	〃
湖上の大陸	〃	Big canal	〃
Many Island	末光俊介(岡山県)	Three Island	〃
Revolution	〃	Ohe Load	〃
————	作本雅洋(埼玉県)	AOMORI	〃
————	山下孝弘(福岡県)	SUIGOU	〃
a united war	福本進也(愛知県)	MAZE	〃
eleven bridges	〃	RIVER	〃
N island	〃	Bast Battle	〃
Delta	〃	海にかける橋	石丸　淳(代表)(千葉県)
Central Plain	〃	Bigアイランド	〃
Lake Lake Lake	〃	ブリッジウォー	〃
CALDELA WAR	〃	岩山さばく	〃
Oasis in the Desert	〃	岩山さばく2	〃
————	山口祐喜(長崎県)	1	竹内和幸(新潟県)
2	竹内和幸(新潟県)	Serios	岡本嘉弘(愛知県)
3	〃	————	宮田　悟(群馬県)
Mountain Wall	辻　光(新潟県)	Travelar of a ravine	金沢智裕(大分県)
innen no taiketu	上村武志(埼玉県)	————	畑中　学(東京都)
OCONOMI	杉本寛治(岡山県)	A Mighty army	畠村郁雄(新潟県)
GWINWORLD	赤間晋一(宮城県)		

■バランス部門　ディスク投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
NOBUTAKA War	高橋伸夫(神奈川県)	Hokkaido	浅岡陽一(奈良県)
The Limited War	ADYAGI(福岡県)	Kyusyu	〃
Sea	伊藤一之(岐阜県)	Islet	三宅賢二(奈良県)
京都の嵐	綿引久之(大阪府)	Sight of land	〃
OHOSISAMADAYO	渡辺裕之(茨城県)	Over the river	〃
No. 3	〃	Woods Peninsla	篠原友宏(東京都)
Star Wars	玉置久義(和歌山県)	S-MAP No. 1	田辺宜弘(愛知県)
No.1 STEPBATTLE	滝大輔(静岡県)	LAKE　WAR	〃
No.2 BATTLE OF RIVER	〃	AKA NO KYOFU	〃
NO.3 THE MAZE PAMc	〃	SUPRISE ATTACK	〃
Irish War	庵原　治(宮城県)	DEATH COUNTRY	〃
Lake	東島　剛(東京都)	Island Ver.1	吉沢克彦(新潟県)
Ordinaire	浅見治彦(東京都)	Takarajima wars	〃
NOTOHANTO	磯部政考(大阪府)	Ac ewo Nerae	深谷太郎(茨城県)
SUZUMEZASHI	浅岡陽一(奈良県)	Tukuba Wars	〃
Donau	〃		

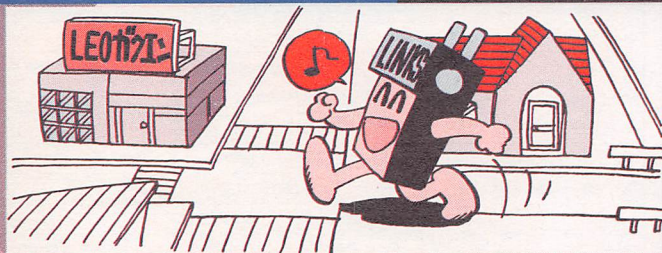
■スモールマップ部門　手書き投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
Gloomy Battle	鈴島　光(神奈川県)	Shoot Wars	望月俊宏(静岡県)
Twin Island	〃	War in the South	澤田華幸(埼玉県)
Mini　Wars	〃	————	池田敦志(神奈川県)
Wisdom	五藤貫志(高知県)	HIRO Island	神田博克(神奈川県)
New Guiana Wars	杉本豊吉郎(大阪府)	Warming UP	花田昌明(大阪府)
Cape map	内田経史(三重県)	Two Island	〃
佐渡島	三浦克裕(宮城県)	island	〃
No.5 Island	末光俊介(岡山県)	Strange Island	〃
No.6 IRELAND and U.K	〃	any island	〃
2 Load	福本進也(愛知県)	Small War	末松考朗(京都府)
FOUR ISLAND	〃	Small Battle	〃
ISLANd IN ISLAND	〃	————	鏑木拓実(群馬県)
Center river	〃	————	畑中　学(東京都)
Desert Island	〃	MARINERA	執印和俊(大阪府)
————	山下考弘(福岡県)	Small island 2	福志寛幸(北海道)
Trapezoid	平海晴一(兵庫県)	————	竹内和幸(新潟県)
————	岩瀬智成(愛知県)	————	〃
THE AUSTRALIA	松井　敦(大阪府)	————	〃
Triangle Island	矢吹雅人(神奈川県)		

■スモールマップ部門　ディスク投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
Three Islands	KOH(福岡県)	Mini War	坪川昌史(東京都)
yundo island	綿引久之(大阪府)	Mini Attack	〃
Little lland	浅岡陽一(奈良県)	Mini Airforce	〃
England	〃	Mini Map	〃
Battle night	〃	City Recovery	〃
City & City	〃	City Recovery　2	〃
mini island	三宅賢二(奈良県)	Defence	〃
Sight of land	〃	Sadogashima war	吉沢克彦(新潟県)
Mini Battle	坪川昌史(東京都)	Small Battle	深谷太郎(茨城県)
LITTLE ISLAND	田辺宜弘(愛知県)	Bldrande	庵原　治(宮城県)
SADO	〃	Break Down	隅岡祐次(東京都)
SHOWDOSHIMA	〃	Break Down Pt-2	〃
AWAJI ISLAND	〃	my city	浜本卓也(岡山県)

THE LINKS INFORMATION PAGE

『A1クラブ』はどんどん新しく、楽しくなってるぞ!

昨年の12月にスタートしたリンクスの『A1クラブ』は、最初6つの建物だけだったけど1月に入って17に増え、しかもまだまだ大きく、広く、新しくなってゐる!!

『A1クラブ』の街はどんどん大きくなる

先月号で、ほんの入口部分を紹介した『A1クラブ』は、あれからさらにマップが広がってたくさんの建物(コーナー)ができたんだ。今回は増えた建物と、その内容を紹介しよう。

まず、下にある「A1クラブ全体マップ」というものを見てほしい。これは『A1クラブ』にアクセスしたときに表示されるマップ(1画面分)をはりあわせて、全体を見わたせるようにしたものなんだ。1月13日現在で、17の建物が街にそろっているというわけ。建物のそれぞれが、またいくつもの部屋(これもコーナーね)に分かれていて、むずかしくいえば分科会のようになっている。たとえば、左のほうにある「バイクプラザりんくす」には「シティ・バイカーズ」「オフローダー・ハイ」「レース・リザルト」と3つあって、それぞれ好きな人どうしで細かい話ができるようになっているんだ。

というわけで、そうやって全部の建物に部屋がいくつもあって、それを全部たすと17の2倍の数ではたりないぐらい多くの話題が『A1クラブ』の中にあるというわけなんだ。

そして、2月10日に「A1サーキット」がスタート。まだ詳細は決まっていないけど、他の建物の建設準備が現在も進行中。リンクスでは、きょうも道路を作ったり、土地をならしたり、忙しくしているという……。期待していいね!

A1クラブ全体マップ (1月13日現在)

A1 NET-WORK PLAYING & COMMUNICATION CLUB A1クラブ Panasonic THE LINKS

チャットハウス
時間帯を決めて、チャット(会話)を楽しむところ。超人気!

St. LEO学園
「ざつだんひろば」ど小説「LEOの恋物語」のある青春コーナー。

クラシック喫茶コンチェルト
ちょっぴり大人っぽい会話をクラシック音楽とコーヒーとともに。

アシュギーネ・シアター
ゲームの『アシュギーネ』を題材としたゲームの攻略ヒントつき小説を連載中。

BASIC HOUSE
MSX2のBASICについての質問などの話題の中心の建物。

ガイガー・ラボラトリ
NWG『ダイレス〜ガイガー・ループ』の入口はこちら。

A1クラブフォーラム
『A1クラブ』の街の住人の集会所。自己紹介から、憲章の制定まで行っている。

まいくろ・でーたー
周辺機器やソフトの情報、相談のコーナー。「ハードQ&A・そこが知りたい」などあり。

受験落ちこぼれフォーラム
勉強や受験について、まじめに話しあおうというコーナー。

インフォメーション・ハウス
『A1クラブ』内のインフォメーション・コーナー。アクセスしたら最初にのぞくこと。

GAMEビル
ゲームに関することなら攻略法でも何でもOK。

クイズ・ハウス
アイドル、一般、ゲームなどのジャンル別クイズに挑戦!

バイクプラザりんくす
バイクが大好きな人のコーナー。シティ派、オフロード派、レース派に分かれている。

リンクスビル
会員からの質問やクレームの窓口となるリンクスのセンター。

パル
電気製品に関する新製品情報や、故障などの相談にのる実用コーナー。

ミュージックスクエア
ナツメロから新曲にいたるまで、ジャンルを問わず情報を提供!

まきひめのおしゃべりRoom
すてきな女性、まきひめさんのアットホームなコーナー。ほんとうに家におじゃました感じ。

当選者発表
●1月号ソフトプレゼント当選者⑤/『死霊戦線』=〈埼玉県〉白石友昭〈岐阜県〉森暁洋〈愛知県〉三浦亨・二村忠祐〈大阪府〉引田一弘/『軍人将棋』=〈新潟県〉前田和夫〈東京都〉寺田雅人〈岐阜県〉杉山右京〈兵庫県〉長谷川康顕〈福岡県〉鳥越宗樹/『ラ・フェール』=〈岩手県〉三田地敬之〈新潟県〉橋本和弥〈東京都〉磯崎智広・高橋敦〈兵庫県〉神谷昌宏⇨

NWGもますますおもしろくなる

リンクスといえば、NWG(ネットワークゲーム)。NWGといえばリンクス……というわけで、『ディーヴァ』をはじめ『ガーリーブロック』『ダイレス』『A1グランプリ』『ミッドナイトラリー』のラインナップは大人気。月に1度のチャンピオン大会もある。『A1グランプリ』に初めて出場する人のためには『A1サーキット』なるものまである。ここで、十分に感覚をつかんでから参加しようというものだ。NWGっていうのは、同時に何人もの人がアクセスして腕を競うゲームだからオモシロイのだ／ リンクスでは、これからも新しいNWGをつぎつぎに発表してくれるはずだ。こんどは何かな？

さて、ちょっと右の表を見てほしい。いちばん下に書いてある『世界横断クイズ大会』に注目。これは某TVでやっていたものを想像していただければわかると思うけど、クイズに全問正解して世界を横断しようというもの。覚えている人もいると思うけど、昨年の夏にこのページで『A1クラブ』のアイデアを募集したときに、かなりの数きていたものなんだ。それがいよいよ実現するというわけ。どんなふうな中身になるかいまから楽しみだね。

遊・アクセスガイド
(リンクス内のイベント情報)

2/10	●「A1サーキット」A級コースがスタート 「A1クラブ」の中についに、「A1サーキット」が登場／ A級というのはムツカシイのかな？
2/13	●NWG「ミッドナイトラリー」月例ゲーム大会 元祖NWGのゲーム大会。先月から毎月開催中。NWGが初めての人は、まずここから。
2/29	●「ガーリーブロック」第1回チャンピオン大会 自分で組みたてたロボットで相手のロボットと闘うというアクションタイプのゲーム。キミのロボットは、はたしてどこまで強いのか!?
3/5	●「世界横断クイズ大会」スタート 「A1クラブ」にあるクイズ・ハウスでは、クイズ大会を開催。今でも、クイズコーナーがあるけど、それを今度は拡大して春休みイベントとして特別に準備。これは、けっこうムズイ／ 友達を何人か集めて参加しないと、きびしいかも。う～ん今から熱くなる／ (世界横断とまではいかなくても、常時やっているクイズでも熱くなるというのにね)

臨時はみだしニュース　リンクスでは、1月末からアクセス料金を従来の1分40円から半分の20円に値下げ！ 急に決まったのは1日でも早くという配慮から。会員が増えて、ひとりの負担が軽くなったというのが理由だ。

MSX・FAN・NET

リンクスの中にはMSX・FANの特設コーナーがあって、ここではファンダムのゲームのダウンロードなんかをやっているんだけど、このページではその中の『めいおう星通信』に送られてきたメールを紹介しよう。今月は、いくつかきたうちの2通だけ。原則として1画面にまとめられたメールを選んでいる。ここのコーナーには常連の人より、初めて書きこむ人が多いんだ。MSX・FANでは、そういった人が、ほんとうにたくさん増えて通信の世界がもっと広がって、楽しくなればいいな……なんて思っているのだ。アマチュア無線とかと違って、声が届くのではなく文章だけ、というのがパソコン通信の特徴だ。だから、年令も性別も住んでいる地方も関係ないし、メールは掲示してあるから、読む時間帯も関係ない。こんな不思議なコミュニケーションを実現できるなんて、とってもおもしろいね。

というわけで、これからもこの『めいおう星通信』に、みなさんのあたたかい応援をこころよりお待ちしています。はがきなどの郵便によるメールもよろしく／

■MSX・FAN・NETのメニュー

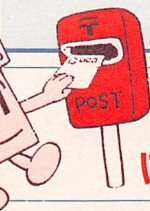
The LINKS ゾーン・メニュー ― ゲームプラザ ― MSX・FAN・NET (アンケートに答える)
- ファンダムプログラムサービス (掲載プログラム提供)
  - プログラムダウンロード
  - プログラムマニュアル
- コミュニケーションボード
  - ふせ字ウルテク
  - ゲームQ&A
  - 新作ゲーム情報
  - プログラムQ&A
  - めいおう星通信
  - 前号までのアフターケア
  - 次号のお知らせ

めいおう星通信

```
MFN N00203M          ¥49,800 *****
FROM ID 6049852         ◆'87年12月
KAZUくんです             ◆ 15日18時
はじめまして,はつメールです。 ううっキンチョー
とうとうやってしまいました。KAZUです。
2年まえにバイクでじこして,カタからしたが
うごかなくなり,"くるまいす"にたよってます。
でが うごかないので キーボードをそうさするの
が とっってもたいへん!
かんけいないことばかりいってますが わたしは,
"こんなやつでもツウシンやってるから,あなたにで
きないことはない,すぐにモデムをかいましょう!"
といいたかったのでした。 あべしっ!!
                    By KAZU
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.□
```

←初メールをありがとう。通信は始めてみるとヤミツキになって、その結果、友だちができ、恋人もできたりするのです

```
MFN N00203M          ¥49,920 *****
FROM ID 6044614         ◆'87年12月
LINKSのサービスのこと      ◆ 27日15時
こんにちは! やしちです
MSX・FANのどくしゃのなかで LINKSに
どんなサービスがあるのかわからなくて にゅうか
いしてないひと おおいんではないですか? ぼく
も どれがわからなくて1ヶ月ぐらいなやみましたし
かしMSX・FANのLINKSのページをみてど
んなサービスがあるかわかって とうとうにゅうかい
したんです。 サービスの1れいをあげるとMSX
FANどくしゃならすきな ゲームのはんばいで
 5千円のソフトが ふつうなら2000円ぐらいにな
るんですよ。 とにかくLINKSはいってみてね!
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.□
```

←筆不精(ふでぶしょう)気味の『めいおう星通信』の担当者ですが、めげずにまたメールくださいね。編集部Nより

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-211-3441

当選者発表 ●1月号ソフトプレゼント当選者⑥／『リバイバー』＝〈埼玉県〉小坂道直〈神奈川県〉六角誠司〈愛知県〉岩本誠・高橋誠〈福岡県〉新家政人／むかしむかし、あるところにおじいさんとおばあさんがおりました。でも、今はもういません。……5年まえくらいに旺文社の学習雑誌で見かけた、現代ふうナンセンスむかし話でした。いやあ、ちょっとスペースが余ってしまってねー。

ソフト75本プレゼント付！ 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で75名様（各ソフト5名様）に今月号で紹介したソフト（プレゼントリスト参照）を差し上げています。締め切りは2月29日必着。当選者の発表は4月8日発売の本誌5月号の欄外でおこないます。

★1月号の当選者発表は59ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んで下さい。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX（RAM8K）
②MSX（RAM16K）
③MSX（RAM32K）
④MSX（RAM64K）
⑤MSX2（VRAM64K）
⑥MSX2（VRAM128K）
⑦持っていない

❷ 上の質問の答えが①〜④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクグライブ（外づけ）
③ディスクドライブ（内蔵型）
④プリンタ　⑤データレコーダ（オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む）
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム　⑧持っていない
⑨その他（具体的に記入してください）

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム　②プログラミング
③パソコン通信　④ワープロ
⑤CG　⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス　⑨学習　⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事（表2）のうち、おもしろく読めた（または役に立った）記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事（表2）のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン　②セガマークIII
③PCエンジン
④PC88系　⑤PC98系統
⑥FM7／77系　⑦X1系
⑧そのほか（具体的に記入）
⑨どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	ドラゴンクエストII ……6	9	京都龍の寺殺人事件 ……103
2	パロディウス ……18	10	ディープダンジョン ……104
3	ウルティマIV ……22	11	サイキックウォー ……105
4	THEプロ野球激突ペナントレース ……94	12	D'（ディー・ダッシュ） ……106
5	プロフェッショナル麻雀悟空 ……96	13	ダイナマイトボウル ……107
6	上海 ……98	14	東京女子高生セーラー服入門 ……108
7	F-15ストライクイーグル ……100	15	勝手に成じゃん ……109
8	YAKSA（ヤシャ） ……102		

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉ドラゴンクエストII
3	〈FAN ATTACK〉パロディウス
4	ウルティマIV〜徳を求めて〜
5	〈FAN STRATEGY SPECIAL〉大戦略
6	FAN ♪ FAN ♪ BOX♪
7	〈ファンダム〉ゲームプログラム
8	〈ファンダム〉MSXの音楽とサウンド
9	〈ファンダム〉Q&Aボックス
10	FAN STRATEGY
11	LINKS INFORMATION PAGE
12	ゲーム十字軍
13	〈FAN NEWS〉THEプロ野球激突ペナントレース
14	〈FAN NEWS〉プロフェッショナル麻雀悟空
15	〈FAN NEWS〉上海
16	〈FAN NEWS〉F-15ストライクイーグル
17	〈FAN NEWS〉YAKSA（ヤシャ）
18	〈FAN NEWS〉京都龍の寺殺人事件
19	〈FAN NEWS〉ディープダンジョン
20	〈FAN NEWS〉サイキックウォー
21	〈FAN NEWS〉D'（ディー・ダッシュ）
22	〈FAN NEWS〉ダイナマイトボウル
23	〈FAN NEWS〉東京女子高生セーラー服入門
24	〈FAN NEWS〉勝手に成じゃん
25	COMING SOON
26	FAN VOICE

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビーブ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	㊙ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	あけみとモアイの占いセンセーション	26	サイキックウォー	51	信長の野望＜全国版＞
2	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	27	ザナドゥ	52	ハイドライドII
3	アシュギーネ〜伝説の聖戦士〜	28	沙羅曼蛇	53	ハイドライド3
4	アシュギーネ〜復讐の炎〜	29	三国志	54	覇者の封印
5	アルカノイドII	30	THEプロ野球激突ペナントレース	55	ハッカー
6	アンドロギュヌス	31	シャロム	56	パロディウス
7	イース	32	ジーザス	57	バブルボブル
8	ウィザードリィ	33	死霊戦線	58	陽あたり良好！
9	ウイングマン2	34	スーパーレイドック	59	ファミリー・ビリヤード
10	ウシャス	35	ソフィア	60	ブレイクショット
11	うる星やつら	36	大戦略	61	プレデター
12	ウルティマIV	37	ダイナマイトボウル（MSX1版）	62	プロフェッショナル麻雀悟空
13	F-1スピリット	38	太陽の神殿	63	プロ野球FAN
14	F-15ストライクイーグル	39	ディーヴァ〜アスラの血流〜	64	マース
15	エルスリード	40	ディーヴァ〜ソーマの杯〜	65	女神転生
16	オーガ	41	D'（ディー・ダッシュ）	66	めぞん一刻
17	勝手に成じゃん	42	ディープダンジョン	67	メタルギア
18	ガリウスの迷宮	43	天国よいとこ	68	YAKSA（ヤシャ）
19	ガルフォース〜創世の序曲〜	44	東京女子高生セーラー服入門	69	夢大陸アドベンチャー
20	ガンダーラ	45	ドラゴンクエストII	70	ラ・フェール
21	京都龍の寺殺人事件	46	ドラゴンバスター	71	リバイバー
22	グラディウス2	47	ドラゴンスレイヤーIV	72	ロマンシア
23	刑事〈大打撃〉	48	ドルイド	73	あさりワールドRPG（仮称）
24	コックピット	49	忍者	74	釣りキチ三平
25	殺しのドレス	50	忍者くん〜阿修羅の章〜	75	ボンバーキング

（キリトリ線）

郵便はがき

40円切手を
貼ってくださ
い

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

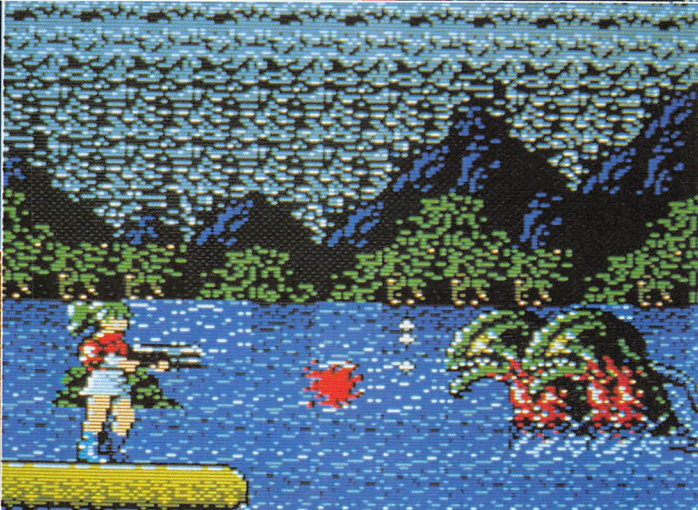
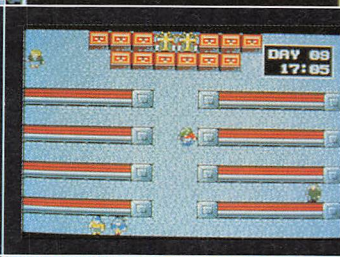
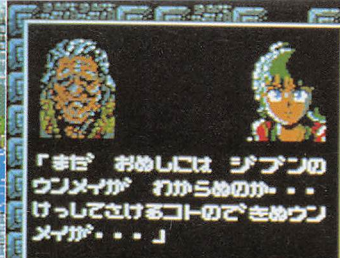
徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

ファンファクトリー第3弾
超大作コンバット・ホラー絶賛発売中!
(AVGベースのクロスオーバージャンル・ゲーム)

2メガビットROM S-RAM搭載
●**初回特典**
死霊戦線デカキャラステッカープレゼント

●売り切れ続出!

黄泉路(よみじ)開かれし時、異形(いぎょう)の者ども溢(あふ)れ来たらん…。

死霊戦線(しりょうせんせん) WAR OF THE DEAD

© FUN PROJECT, INC. 1987

ある日突然、平和な街《チャニーズ・ヒル》を襲った謎の怪異現象/軍隊さえも呑み込んだこの異常事態に、ついに超能力特殊部隊S-S.W.A.T.出動す。だが、いまや地獄の街と化した《チャニーズ・ヒル》で彼らを待ち受けていたものは、想像を絶する奇怪なクリーチャー群だった/いったい何がこの街に起こったというのだ!!

MSXはアスキーの商標です。

●2MEGAの大容量をフルに使ったアクション・アドベンチャー●S-RAM内蔵だからデータは一発セーブOK●時間経過に伴い1日ごとの昼から夜の変化も再現●メインマップ、サブマップ合わせて計180画面の広大なエリア●生存者からの情報収集時にはリアルなバストショット・キャラが表示●バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ/48ドット×16ドットの主人公に、敵クリーチャーは主人公キャラの最大5倍以上まで計40余種類/●ウェポンは最大10種のALL現用兵器●全ての目的、成すべき事は生存者のメッセージで語られる。さまざまな条件をクリアしていくごとにひとつの謎は明らかになり、またひとつの謎が浮かびあがる……。

企画・制作…株式会社ファンプロジェクト

MSX2 MEGA ROM 2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64k以上 VRAM128k以上 ¥8,800　●PC-8800シリーズ版 近日発売

資料請求券
MSX FAN③
死霊戦線

通信販売 ●商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、当社まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)

●発売元 **ビクター音楽産業株式会社**
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

徳間オリジナル・アニメーション
平野俊弘監督作品

長き眠りより目覚めし
宿命の魔物が繰り広げる
地、割り、空、裂く究極の死闘!!

こいつはもう怪獣映画だ!!

大魔獣激闘 鋼の鬼

イラスト/高荷義之

はがね おに

レーザーディスク
絶賛発売中

98LX-11
標準ディスク CAV
ビスタサイズ
ステレオHiFi
カラー60分
9800円

VTR
好評発売中

Animage Video
SALE or RENTAL
ビスタサイズ
ステレオHiFi
カラー60分
VHS 128GH-14
βII 128GB-5014
各12800円

監督/平野俊弘 原案・脚本/会川昇 キャラデザイン・作画監督/恩田尚之 メカデザイン・特技監督/大畑晃一
製作/徳間書店 制作/AIC
発売元/徳間書店 制作協力/徳間ジャパン 販売元/徳間コミュニケーションズ☎03(591)9161 ©徳間書店

シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft.

ディスク版(3.5″1DD/マップエディタ付)¥7,800

好評発売中!! MSX2 S-RAM付 MSX版(要VRAM128KB以上)¥7,800

●マップ作成画面

今月号誌上で「大戦略マップコンテスト」の発表をしております。

- ●現代戦を想定した作戦・戦術級の本格シミュレーションゲーム
- ●いままでのシミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
- ●自由にマップを作成できるマップエディタ付(ディスク版)
- ●レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ(ディスク版は29種類)
- ●気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能(ROM版)

新発売

アドベンチャーゲーム

うる星やつら

〜恋のサバイバル・バースディ〜

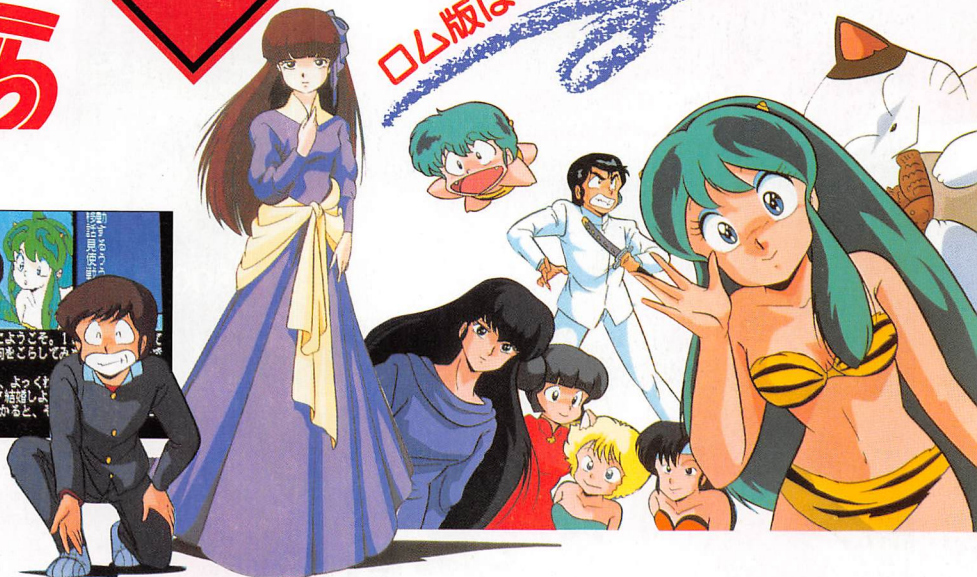
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

ロム版は4メガロムだっちゃ!

MSX2 ROM版¥7,800

ディスク版(3.5″2DD)¥6,800

●漢字表示(漢字ROM不要)

※パナアミューズメントカートリッジ対応

アドベンチャーゲーム

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

MSX2 ROM版¥6,800大容量2メガロム ディスク版(3.5″2DD)¥6,800

最新ソフト情報 マイクロキャビンインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

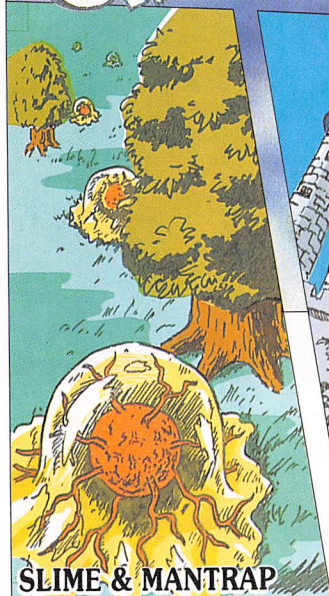
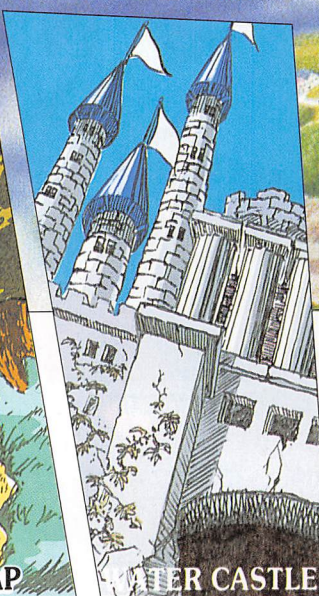
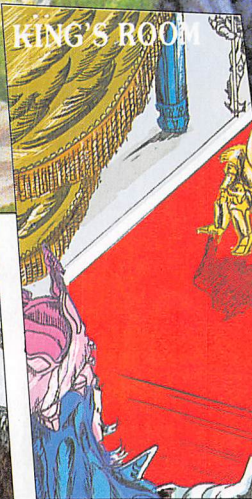
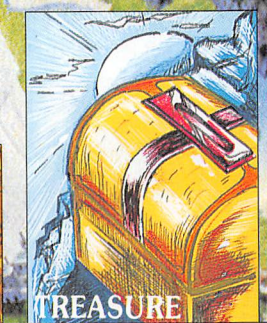
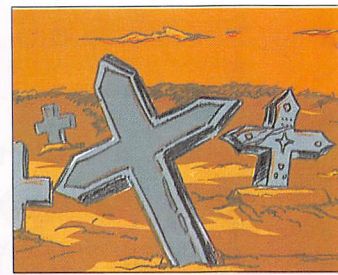
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

株式会社マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

T&ESOFT®

HYDLI

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きで T&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

大ヒット公開中

徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム提携作品

銀河英雄伝説

―わが征くは星の大海―

SVI・ムービック提携作品

恐怖のバイオ人間

最終教師

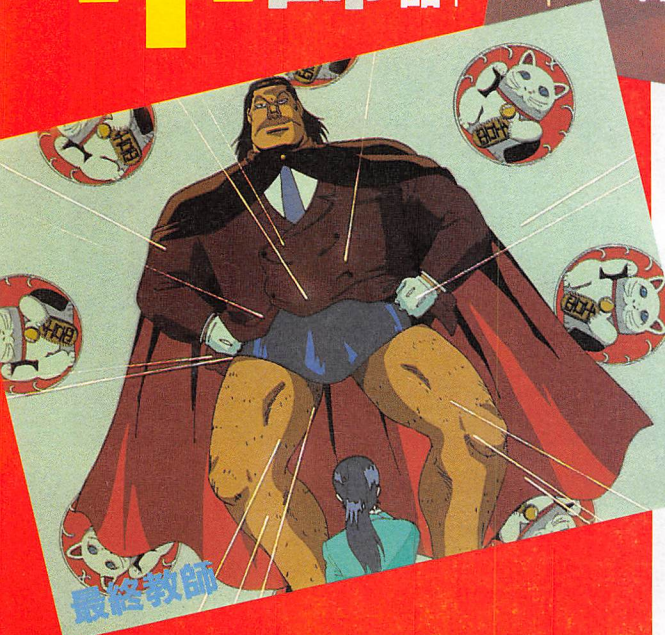
銀河英雄伝説

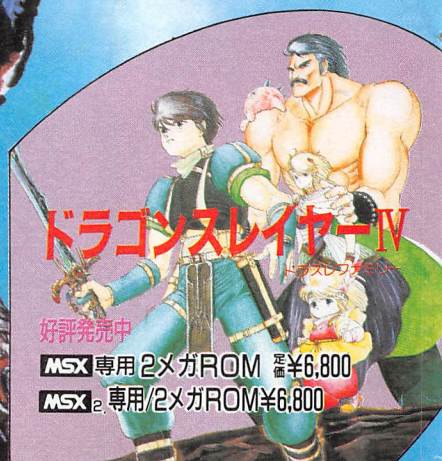
最終教師

「銀河英雄伝説」「最終教師」劇場公開スケジュール

地区	劇場	期間
東京	新宿東映ホール1 伊勢丹斜め向い・東映会館2F	2月6日(土)➡2月19日(金)
大阪	梅田東映ホール うめしん・東映会館	2月13日(土)➡2月26日(金)
名古屋	名古屋東映ホール 地下鉄・市バス〈栄〉下車	2月6日(土)➡2月19日(金)
福岡	福岡東映パラス 東中州玉屋ウラ	2月13日(土)➡2月26日(金)
札幌	札幌東映ホール 中央区南2西5	2月6日(土)➡2月19日(金)

銀河英雄伝説
―わが征くは星の大海―
原作／田中芳樹（徳間書店刊）
監督／石黒昇　脚本／首藤剛志

恐怖のバイオ人間
最終教師
原作／山本貴嗣（アニメージュコミックス刊）
監督／芦田豊雄　声の出演／竹中直人ほか

配給／東映クラシックフィルム

Falcom
日本ファルコム株式会社
ザナドゥ
XANADU
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II
アニメビデオ化決定!!
提携/角川書店・毎日放送
好評発売中!
ザナドゥ発売2週年記念作品
誰もが不可能と思っていた
MSXROM版完全移植に成功!!
ドラゴンスレイヤーIV
ドラスレファミリー
好評発売中
MSX 専用 2メガROM 定価¥6,800
MSX2 専用/2メガROM¥6,800
MSX/MSX2/2メガROM/S-RAMBB(バッテリーバックアップ)機能つき/MEGA ROM RAM8K以上/¥7,800
通販(〒200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・MSX FAN係までお申込み下さい。
MSXはアスキーの商標です。
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル TEL.0425(27)6501

GAME CRUSADERS

ゲーム十字軍

やった、増ページだ！　気合を入れていろいろやるぜ。なにしろ、沙羅曼蛇の真のエンディングに到達したのだから、もうこわいものはない。シャロムの牛さんパズルだって解けるし、ハイドライド3のキャンプの道具は無限にある。あとはガールフレンドが10人ぐらいいれば無敵だね。

いきなりアタマから沙羅曼蛇についてのウンチク。死ぬ思いでステージ？に行こう！

グラ2を使用しないとヴェノムを倒せない！

沙羅曼蛇のエンディングまで行くと、グラディウス2の悪玉のヴェノムが出てきて、これが真のエンディングでないことを教えてくれる。いったいどうしたらいいのかというと、スロット2にグラディウス2を差せばいいのだ。これでいいのだ。

さて、グラ2を差すとどうなるか。オペレーション3(ステージ3、4、5)をクリアするとオペレーションXが現れる。何かといえば単なるグラ2の最終面のヴェノム艦。これじゃグラ2がなければ出てこないはずだ。こいつをクリアすると沙羅曼蛇の最終面(ややこしいなあ)が出てきて、これもクリアするとやっと真のエンディングが見られるというわけ。

ヴェノムを倒すためにたくさんの苦労がある

超ムズカシイこのゲームで真のエンディングを見るには、パワーアップしたら1機もやられずに最後まで突っ走るしかない。もしやられてしまったら、あきらめて最初からやりなおし。コンティニューしたってもうクリアはほぼ不可能。新10倍カートリッジのセーブ機能を使おうにもスロット2にグラ2を差しているのでダメ。

でも、コンティニュー後に、確実に少しずつパワーアップする方法がある。プレイヤー2を途中参加させて犠牲にするのだ。赤カプセルをプレイヤー1だけが取り、むずかしいところにきたら、プレイヤー2に死んでもらう。これを何度もくり返せば、装備が復活するよ。

↑こいつが悪い。でも真のエンディングには出てこなくてサビシイ

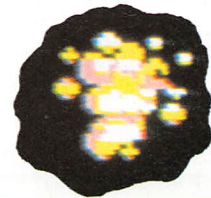
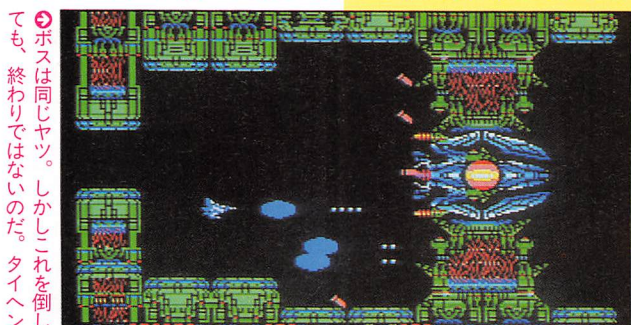
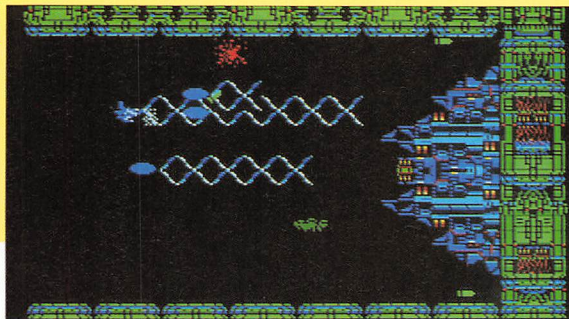
おまけです。キミは何に見えるの爆発シーン

ヴェノム艦のボスをやっつけたらポーズをかけてみよう。爆発のグラフィックを使ってロールシャッハテストができます。

（埼玉県／野田英喜・13歳）

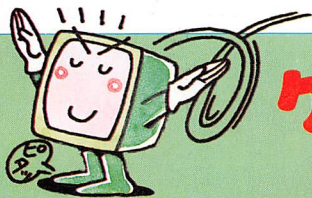
☆わけのわからない形を見せて、何に見えるかを答えさせ、心理の状態を調べるテストのこと。勉強になるなあ。

←単なる爆発シーンに見える人はダイジョーブだと思うけど

↑ヴェノム艦が出た！　でもまるっきりグラディウス2の最終面というわけでもない。微妙に違うところがマニア泣かせなの。え〜ん

→ボスは同じヤツ。しかしこれを倒しても、終わりではないのだ。タイヘン

←もう一匹いた。これを倒してもさらにステージ6が待っているのであった

モデル＝コイズミサーベルタイガーコ(左)＆オギノメスラッシャーコ(右)　アーティスト＝堀川浩司

新コーナー タイトル未定

アフターサービス　87年の9月号で紹介したドラクエの敵キャラ自己紹介コマンドができないという問い合わせが多いので、調べてみたところ編集部でもできなかったという事件がありましたが（11月号で既報）、これが解決しました。じつは、この技はMSX2専用版では通用せず、MSX1＆2共用版でしかできなかったのです。ごめんなさいでした。知らない人のためにもう1回コマンドを紹介しましょう。電源を入れたら、TAB、SHIFT、CAP、スペースとカーソルキーの右、左、下の計7つのキーを同時に押してしばらく待つとできます。

何か違う！　そう、ウル技のコーナーという言葉が消えましたね。そういうわけで、何でもありなのでそのへんヨロシクねっ♡

ザナドゥ（メガROM版）

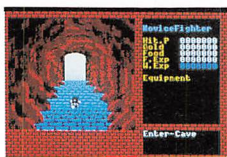
不法侵入者は強制送還されてしまうのぢゃ？

名前がないのに穴に入ると……

天罰が下って、また最初の場所へ

電源を入れてスタートすると城の前に出てくるけど、ワザと城に行かずにレベル1へ続く穴に入りましょう。すると、また城の前に戻ってきてしまうのです。すごいでしょ。

（埼玉県／吉広和昌・？歳）

☆教訓。何事にも準備が必要。

タコの弱点は足の裏のような気がするのだ？

た～こ～た～こ～あ～が～れ～

何人分のサシミが採れるのだろ

僕はビッグクラーケンを楽に倒す方法を見つけました。

ビッグクラーケンに出会ったら、ジャンプして上の壁に触れましょう。すると、敵はなぜか宙に浮いた状態になります。そうなったら敵の左上方目がけて、下から突き上げるようにして、突進します。これを何度かくり返すと自分はほとんど無傷で敵を倒すことができますが、けっこうタイミングがムズいので、何回もチャレンジしてください。

（新潟県／高橋進・14歳）

☆ほかのデカキャラにも通用することもあるので試してみよう。

F1-スピリット

コンマ何秒に命をかけるのっていいと思うよ

これは速い！　1秒ちょっとですでに作業を開始しているのだよ

「HYPEROFF」とパスワードを入れてレースをしよう。そして、ピットインしてみよう。すると、ピット・クルーが猛スピードでダッシュして、すごい勢いで車を修理してくれるのだ。

（埼玉県／タラちゃん・16歳）

シャロム

やっぱり漢字の名前って感じいいなあ、うん

女子高生に見えるんだけどなあ。でも名前だからしょうがないね？

自分の名前を入力するときに、いきなり「おわり」を選ぼう。ガールフレンドの名前も入力せずに、同じく「おわり」を選ぼう。スタートしてみると、主人公の名前は「天下大平」、ガールフレンドの名前は「女子大生」になっているのだ。

（京都府／井上1号＆2号）

☆漢字で表示されるけど漢ROMは必要ありません。知っているとは思うけど、念のため。

のぞき穴にノゾキのウル技。ぴったりだね？

拡大してみました。いかがなものでしょうか？

しかし、このくらいで鼻血を出すとは、けっこうウブなのねえ？

カリレオの家の天体望遠鏡のところで、「何かする」のコマンドを7回ほど連続してやりましょう。なんと、「のぞく」というコマンドが出てきます。そして、そのコマンドを実行すると、女性のシャワーシーンが出てくるんだな。

（福島県／松本博之・14歳）

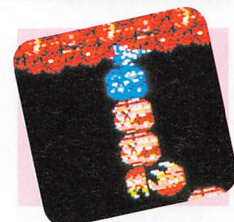
☆こういうのは大好きでしょ。

沙羅曼蛇

触手でショック死しないための予備知識です

いたたたっ。だいじょうぶ、すり抜けますって

触手はすき間を通り抜けられるのだ。よけきれなくなったら、試してみよう。

（青森県／まっする日本・？歳）

オプションをホールドしたままにするには？

タイマー表示がなくなっている。ずーっとだよ

この技は2人同時プレイでやる。プレイヤー1がオプションを付けて、オプションホールドを取る。タイマーが切れる前に、プレイヤー2に死んでもらう。これでプレイヤー1は、死ぬまでオプションがホールドされる。

（新潟県／米山剛史・14歳）

☆役立つのかなあ？

やったねゲームプレゼント　ザナドゥ大だこ攻略の高橋くん、シャロムのぞきの松本くん、ダブルビジョン全部見えたたこくんに希望のゲームを！

フェアリーランド

これでわざわざ電源を入れ直す必要はない?

ゲーム中にSTOPキーを押してポーズをかけたら、F4とRキーを同時に押してみよう。すると画面に「RESET」と表示されて、タイトル画面に戻ってしまうのだ。

(茨城県／飯島太郎・14歳)

☆友達にしかけてみよう。

この5文字が出たら成功。へえ

ダブルビジョン

ナオンの写真が全部ばっちり見られるんだぜ

今まで、ピンボケの写真しか撮れなくて泣いてたキミ、ラクしてうふふのグラフィックが見たかったキミ、このウル技があれば全部のグラフィックが拝めてしまえるのだよ!

まず、タイトル画面で「えっちへんたい」と入力し、終わったあとで、1か2を入力して早押しクイズをやろう。ここまでは1月号の付録とまったく同じ。ここからが問題だ。最初の2問はわざと答えないで「上野動物園のパンダの子供の名前は?」という問題にだけ答えよう。

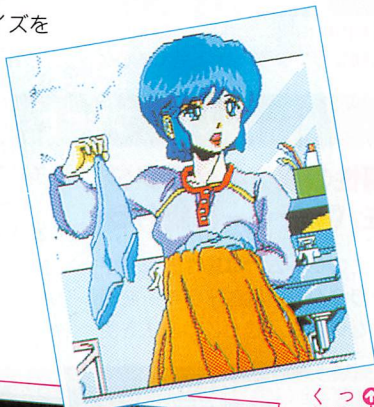
これで、1を押してクイズを始めていたらムービングスクールが、2だったらスタジオカットのグラフィックが、全部見られるのだ。当然ながら、クイズに正解しなきゃだめなんだけどね。

(千葉県／たこ・?歳)

☆今回は、あまりきわどいグラフィックはなしね。

それでは、うえのどうぶつえんの パンダ の こどもの なまえは?

まさかこのクイズの答えがわからない人はいないと思うけど……

いいねえいいねえ。天使だよ、妖精だよ～～ん。パシャパシャ!

今がいちばん光ってるんだよ～。くらくらするなあ

今の表情いいよ。最高だよ。少しスカートを持ち上げようか

ハードボール

スコアボードの星条旗が日の丸に変わるのだ

ゲームが始まったら、スペースを押して、スコアボード画面にしよう。つぎにTABキーとスペースを同時に押して、バッターボックスシーンに戻そう。そして、再度TABキーとスペースを同時に押すと、スコアボードの星条旗が日の丸に変わる。

(東京都／来野猛士・?歳)

最初はこのように星条旗がある

日の丸に変えることができる。お好みに応じてどちらかを……

バブルボブル

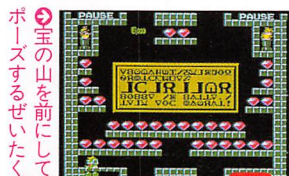
ドッギャアン!　色が変わる!　変わるぅ!

ボーナスステージで、STOPキーを押してポーズをかけましょう。ほうっておくと、ボーナスステージが終わってしまいます。それだけならたいしたことないのですが、じつは、キャラクタの色が変わってしまうのです。たとえば、もんすたは黄色、ぷるぷるが緑色になってしまいます。これもやっぱりたいしたことはないんですけど、ぜひ1度お試しあれ。

(長崎県／谷口嘉麿・?歳)

☆はらひれふれへれほれ～～～

宝の山を前にしてポーズするぜいたく

ん～、何だか微妙に色が違うような…

もんすたが黄色!　夢見そう……

スクランブルフォーメーション

1UPキャラの報告だ。さっそくやってみよう

赤坂プリンスホテルとそっくりなビルがゲームの中に出てくるけど、その左隣の三角形の緑地帯に、地上攻撃をするか、あるいはミニプレーンを当ててみよう。1UPキャラがでてくるぞ。

(岩手県／佐藤慎太郎・14歳)

☆ほかにもどっかに隠れているかも知れないぞ。

1UPキャラ見っけ!　ほかにもないかなあ～

新コーナー　タイトル未定

沙羅曼蛇ウンチク外伝　1ページも使っておきながら、まだ言いたりないことがあるのだ。前号の沙羅曼蛇の記事は読んでくれたかな。じつは、かなりシューティングゲームをやっているその道のプロと呼ばれている担当者でさえ2面まで行くのがやっとだった。とにかく、いくらパワーアップしても1度やられるともう復活できなかった。このような場合はどうするか?まず、スピコン付きのソニーの機械でやり、連射機能付きのジョイスティックを使う。それから10倍カートリッジを使ってセーブしながら少しずつ進もうとすると……。(P88へ続く)

新コーナー タイトル未定

沙羅曼蛇ウンチク外伝2 ガビ〜ン！ 説明書に沙羅曼蛇で10倍カートリッジのセーブ機能は使えないと書いてあったのだ。もちろんそのころ（去年の12月上旬）にディスクにセーブできる新10倍カートリッジは発売されてない。しかし、説明書の書き方はちょっと意味深だった。「機能動作は保証されません」だって。ならダメでもともと、やってみようじゃん。というわけで10倍カートリッジをスロット1に沙羅曼蛇をスロット2に差して実験してみた。なぜかディスクセーブの項目は選択できず、テープセーブしかできないことがわかったのだ。（P89に続く）

ガルフォース〜創世の序曲〜

生ディスクを使って、いろいろできるらしい

何もなさそうな創世の序曲にもこんなウル技があったぞ。

オープニングデモが始まったらゲームディスクを取り出して、フォーマットしただけの生ディスクを代わりに入れて、スペースを押そう。最初から始めるか、途中から始めるかを選択するコマンドが出てくるので、途中からのほうを選ぼう。

すると、写真にあるような設定コマンドが出てくるので、このときにゲームディスクに入れ替えてから、お好みのものをやってみよう。

注意してほしいのは、生ディスクのほうは死んでしまうので、使う場合はまたフォーマットしなおしてね。

（北海道／佐藤友也・13歳）

こうなったらゲームディスクに入れ替える

試しにエンディングを選んだら本当にエンディングになっちゃた

カリオストロの城

また見えない階段を発見した。おもろいなあ

ステージ7の時計塔でも見えない階段が発見されたゾ／

写真のところで階段を何回も登り降りしていると、アラアラ階段の延長を登ってしまった。

さらに登っていくと、ワープしてしまうゾ／

（長崎県／小原良典・13歳
&谷本篤史・13歳）

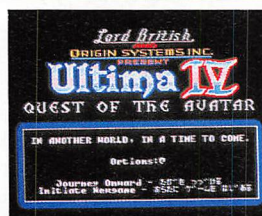
またもや見えない階段を登った

登りつめたらワープしちゃった

ウルティマⅣ

タイトル画面で音楽セレクト技ができるのだ

タイトル画面で以下のキーを押すといろいろけな場面の音楽が聞けます。

T……町、O……屋外、D……ダンジョン、B……ロード・ブリティッシュ、C……城内、2……戦い、3……神殿、4……商店とシアーまたはキャンプとなっています。

4はその前に鳴っていた曲の種類によってどちらが鳴るかが決まるみたい。

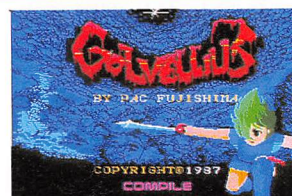
（東京都／中村幹人・13歳）

☆ほかの機種版と同じ技ね。

タイトル画面にいきなり隠れてるなんてずるい

魔王ゴルベリアス

タイトル画面で顔面セレクト技ができるのだ

タイトル画面で以下のコマンドの中から1つだけ入力してからリターンキーを押す。もう1回同じコマンドを入力してからリターンキーを押すと、画面上に現れているケレシスの顔が変化するぞ。1回変化が現れれば、つぎからは2回くり返さなくても変化するようになる。

コマンドは、PAC、JEMINI、MIYAMOTO、JANUS、MOOの5つだ。

（沖縄県／MSXFN・12歳）

☆6面相を見てみよう。

このタイトル画面のかっこいいケレシスの顔が変わっちゃう

これが元々の顔。どのように変化するか？

PACだとこうなる。細い目だね

JEMINI。するどい目だなあ

MIYAMOTO。実在の人物なのかな？

JANUS。完全に笑ってますな

MOO。顔になんか書いてあるがな

ウィザードリィ

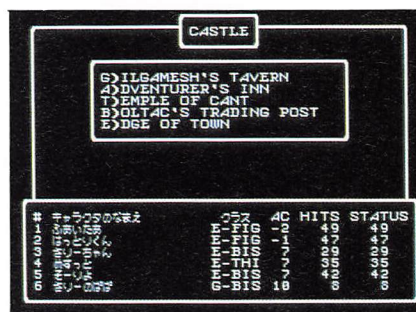
属性の違うキャラクタをパーティーに組もう

このゲームでは属性の違うキャラクタ同士はパーティーを組めないよね。でもこの方法を使えば可能になるぞ。

まず、属性の同じキャラクタでパーティーを組み迷路に入ってリセットする。そして、さっきと違う属性でスタートし、リセットした場所まで行き、Iを押して捜索する。そして、GETで仲間に加えるだけでいいんだ。

（奈良県／
喜多寧・13歳）

☆うーんするどい。しかし、このあと属性をキープするのが至難の技だと思うんだけどねえ。

#	キャラクタのなまえ	クラス	AC	HITS	STATUS
1	るあいだ子	E-FIG	-2	49	49
2	はっとりくん	E-FIG	-1	47	47
3	ホリーちゃん	E-BIS	7	29	29
4	新すっと	E-THI	7	35	35
5	ギーリよ	E-BIS	7	42	42
6	ホリーのだ	G-BIS	10	8	8

こうすれば君主と忍者でもパーティーが組める

やったねゲームプレゼント ガルフォース生ディスク殺しの佐藤くん、シャロム完全攻略法の鈴木くんに希望のゲームを！

通り抜けできます

本当のことをいうとQ＆Aをやるのはタイヘンなのです。ゲームの知識が豊富じゃなきゃできないもん。たくさんやりたいなあ。

シャロム

Q パズラがむずかしくて、解けません。解法を載せてください。

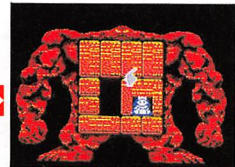
（全国の悩める少年より）

A この質問に対する回答として、なかなかナイスな投書が愛知県の鈴木宗司くんからあった。彼は「シャロム完全攻略法」という、レポート用紙12枚にもおよぶ超大作を十字軍に送ってくれたのだ。その中にパズラ攻略法というのがイラストで描いてあったのだが、これがとてもわかりやすかったので、イラストを写真に変えて説明をつけてみたんだ。写真を見てもらうとわかると思うんだけど、チェルシー姫は左右に移動しながら少しずつ出口に向かっている。こういうふうに動かすとうまくいくらしい。まず、2カット目の写真のような配置にする。そうしたら、3カット目のようにする、という具合にしていこう。また、小さい正方形はいつも2つ1組みのペアで動かそう。バラバラにするとダメだそうだ。とにかく、根気よくやろう。

➡これが始まり。まずはこのつぎの写真のような駒の配置になるようにいろいろ動かしてみよう

⬆この形が絶対の基本だ！

⬆縦長の駒を右半分に置く

⬆縦長の駒を上１列に、いちばん大きいのを中央に

⬆さらにこうする。ここまでできればあとはカンタン

⬆こうなると、小さい駒を整理すればＯＫなんだな

⬆最後に大きな駒を左に動かすと……

⬆チェルシー姫救出。どうもごくろうさまでした

新コーナー タイトル未定

沙羅曼蛇ウンチク外伝3 時間がかかりそうだけどできないよりはマシだ。というわけでテープにセーブしながら最終面を目指すことにした。だいたいセーブするのには5分ぐらいかかる。当然ロードにも同じだけかかる。5分間待って最強の装備を呼び出してゲームを始めると、3秒でやられてしまったりする。ムナシイ。しかも、動作が保証されてないだけあってロード後画面がバグってあるはずのないグラフィックがうにょうにょ出現することがある。それが進行方向の全面に拡がってジャマをしている場合は絶望的状況だ。なぜならば……。（P91に続く）

は〜りぃふぉっくす雪の魔王編

Q パロの山できつねがケガをしていますが、治療のしかたがわからなくて困っています。どうすればいいのでしょうか。さるに早くやれと言われています。ぼくはさるにも劣るのでしょうか。教えてください、お願いします。

（東京都／武井宏隆・12歳）

A ものすごい低姿勢だなあ。では人類の尊厳にかけて教えてあげよう。ここは、このきつねを助けるかどうかによってエンディングを見られるかどうかのわかれ道といってもいいぐらいの、大切な場面なんだ。キミは動物がケガをしたときにする動作を注意して見たことがあるかな。そう、ペロペロとやればいいのだ。自分はただのきつねじゃなく、魔力を持っているんだからねっ！

⬆これが問題のきつね。いやなやつだけどいろいろ情報を持ってる

Q いくら捜しても氷のカギが見つかりません。キッドの森をすみからすみまで捜したのですが、見つかったのは木のカギだけでした。せっかく氷の城までたどりついたけど、中に入れずに力つきてしまいました。また、ついでにキッドの森にある仏像は何なんでしょう。たたいたりしてみましたが、そういうことをするものじゃないとでて、ほかに何もできません。パロの山のきつねも助けられないし。どうか解答を！

（山形県／結城一也・16歳）

A ふむふむ、キミは末期症状のようだね。元はといえばケガをしたきつねを助けないで見捨てたのがいけないんだ。このゲームは愛がテーマになっているということを忘れないようにね。きつねを助けると氷のカギの入手方法がわかるのだ。そして、もうひとつの質問の仏像だけど、これがものすごく氷のカギと関係あるのだ。何かを頭の上に乗せて、呪文を唱えると……。

⬆キッドの森の仏像。でも普通の画面と違うことに気がつくかな？

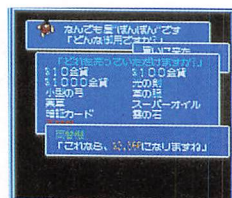
十字軍緊急報告 スペシャル

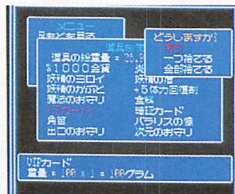
その1 ハイドライド3の巻

ゲーム百字軍(F・F・B)なんてメじゃないぜ。PACなんかなくたってこんなにおもしろいことができるハイドライド3は奥深いんだわあ。

とても便利なVIPカードをもう持ってる?

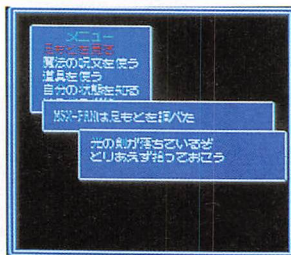
両替機は非常に便利だけども、重くてしょうがないと思っている人は多いことでしょう。そこで思いきって両替機を売りましょう。するとチローンという音とともにVIPカードというものが手に入っているはずです。このカードを使うとすべての種類の金貨が255枚ずつになる。

(岡山県/楢村匠・?歳)

両替機を売るとチローンと音が鳴る

これを使うと金貨が255枚ずつになるの

史上最強! 光の剣。何と攻撃力が100だ!!

エンディング画面でレーザーソードというのを見た人もいるだろう。ぼくは、そのレーザーソード(光の剣)を取りました。場所は、ハーベルの塔113階のエレベーターの中です。攻撃力は剣の中では最高の100です。

(大阪府/富田隆司・14歳)

☆キミはエライ! 200階もあるハーベルの塔を少なくとも113階まで1歩1歩探したことになるね。うーん考えただけでも頭がいたくなる。

光の剣の攻撃力は100。これで人面石なんか目じゃない!?

この階に光の剣が隠されている。全部の階を調べないかぎり見つけ出すことは不可能。まさにまぼろしの剣だ!

ただほど安いものはない。オイルが手に入る

ハーベルの塔の少し下の石で囲まれている場所を捜して下さい。なんとオイルがわいているのです。しかも20時まではただのオイル。20時をすぎるとスーパーオイルが手に入るのです。これでオイル代を気にする必要がなくなる!

(愛知県/建木保彦・?歳)

☆このせこさがいいよ。たいして助かるものではないけれどもちりもつもればなんとやら、けっこう得することになるんだよね。でも重すぎてお金を全部捨てなくちゃならなくなったりして……。いや、けちをつけるのよそう何にしてもただは偉大なのだ。

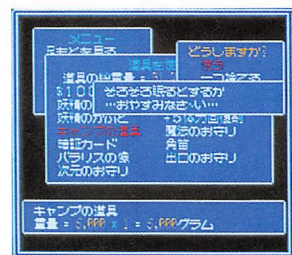
ここが問題の油田だ。一日中オイルがわいているのだ

やっぱりただというのはいいものです。画面はスーパーオイルを取ったところ。ピローンと音がするのもよい

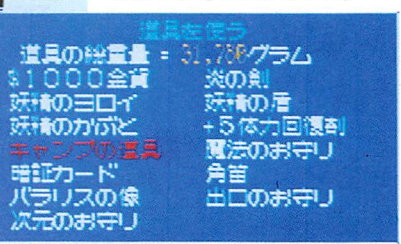
高いキャンプ道具を何度も使えるお得な技だ

キャンプ道具を買ったらキャンプ道具を使ってみよう。そのあとすぐにゲームエンドにする。そしてまた同じキャラクタでゲームを再びはじめるのだ。するとあら不思議。キャンプ道具は持ったままなのでした。この技はなかなか使いでがあると思いますがいかかでしょうか。

(大阪府/西河雅徳・15歳)

☆うーんなんかセコ技が多いなぁ。ま、いいか。ゲームは終わったやつがエライのだ。マッドドラゴンなどと対決するときに使うと、便利な技だよ。この技はみんなたくさん送ってくれたので参考になりました。

まずキャンプ道具を使って寝てしまおう

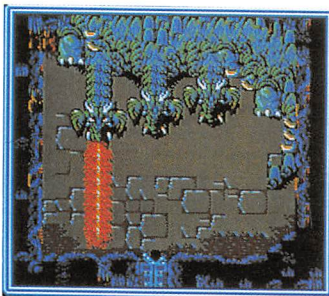
その他の機能を使ってゲームを終わる

再スタートすると……。キャンプ道具は持ったままなくならないの

やったねゲームプレゼント 光の剣の富田くん、キャンプ道具の西川くん、ドラゴン省略の林くんに。みなさん優秀でした。

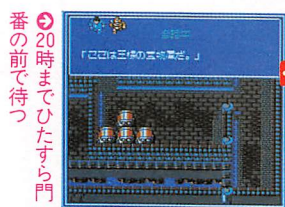
だって……。マッドドラゴン強いんだもん!!

ドラゴンを倒して「ドラゴンの牙」を手に入れなければ王様は宝物庫に入れてくれないよね。でもこの王様のわがままを出しぬく方法があったのだ。

まず、宝物庫の番兵の前まで行き20時まで待つ。20時をすぎたら番兵に話しかけると番兵は消えてしまうのだ。安々と宝物を手に入れて、入ったときと同じ要領で出ればジムの巻き物はキミのもの！

（大阪府／林信之・？歳）

こいつがマッドドラゴン。できれば戦わずにすませたい

20時までひたすら門番の前で待つ

20時を過ぎたあと門番に話しかけると、ほらいなくなった！

MSXとMSX2でデータ交換できるのだぜ！

MSX版とMSX2版ではテープデータが互換するのです。あたりまえといえばそうだけど、友達同士でバージョンの違うゲームを同じデータで遊べるなんておもしろいと思いません？

（東京都／跡部靖夫・13歳）

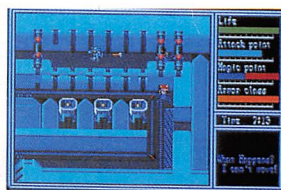
終わった人だけできるミュージックモードだ

ゲームの中では役に立たなかった銀行は、ゲームのエンディングまでいってから同じキャラクタで再スタートさせると、ミュージック・セレクトできる場所になるのだ。

（奈良県／木村英樹・14歳）

金しばりにあったらカーソルをバシバシだよ

金しばりにあうとしばらく動けなくなりますよね。そんな時まわりを敵に囲まれたりすると、あっという間に死んでしまうのでカーソルまたはジョイスティックをめっちゃくちゃに動かして下さい。普段の4分の1ぐらいの時間で脱出できます。

（岩手県／堀川英史・？歳）

金しばりにあっているところ。この間に総攻撃をくらうと痛い

☆なるほど。いつも手の運動をして、鍛えておかなくっちゃ。ちょっとしたことが運命のわかれ道だもんね。

新コーナー タイトル未定

沙羅曼蛇ウンチク外伝4 うにょうにょが背景に違いないと思ってぶつかってみると（強制スクロールだからどうせぶつかる）、やられてしまうのだ。そうなるとまた、5分間ピ〜〜ガガ〜〜とつきあわなくちゃいけない。そんな苦労のすえやっとエンディングにたどり着くと、待っていたのはヴェノムちゃん。まいりました。（東京都／十字軍のボス・22歳）☆今回はこのコーナーに投書が少なかったので勝手に苦労話をしました。こんなふうにほかのコーナーでは紹介できないような投書を待ってます。またコーナー名も考えて送ってくれたらうれしいな。

役には立たないけどおもしろいからいいか

フェアリーランドの夕焼けはとても美しい？

デモのとき、ポーズキーを押すと昼間の画面が赤っぽく夕焼に見える！ フェアリーランドは夕焼けも美しいのだ。

（静岡県／斉藤大・？歳）

☆まあ、よろしいんですけどねえ。ハイドライド3の人気は、こういうヘンな投書も生み出してしまったのかしら。

フェアリーランドの夕焼け

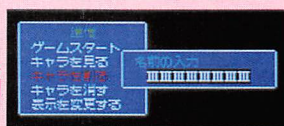
文字も夕焼け色に染まる!?

「ふ」や「Ⅲ」っていったい何のことざんしょ!?

名前登録のときにTABキーで「Ⅲ」。SELECTキーで「ふ」が出ます。この「ふ」は何なのでしょうか？

（兵庫県／木下剛毅・？歳）

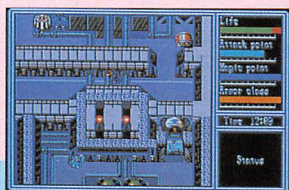
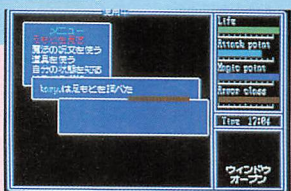
これが「ふ」の画面。いったい何なのか。編集部でもわかりません。すべては謎なのであった。

こっちは「Ⅲ」の画面。これはまあ、ハイドライドⅢなどとできるから利用価値はあるか!?

ハイドライド3にもバグがあったのだーっ!!

宮殿の3階、コンピューターのある部屋で音の鳴るところのいちばん下を調べてみよう。するとハイドライド3がいうことを聞かなくなって勝手にとんでしまうのです。他にもだまりこくって動かなくなったりとか、あります。

（大阪府／鈴木基太・14歳）

この位置で足もとを見ると、MSXが暴れだすのだ。でもバグ技って何か楽しいね？

これなんかわけがわからなくなりそうなぐらいバグってます。たまにはおもしろいね

このように一見、おとなしそうに見えるやつは、編集部で大音響で鳴き出してしまったのだ

なんとMSX版でもきれいに同じところにバグがあるのです。ハイドライド3はバグも互換

十字軍緊急報告スペシャル

死霊戦線の巻

アンケートによるとこのゲームの人気はアタックするほどでもなく、無視するほど不人気でもない。では十字軍で引き受けようではないか。

フクザツカイキな地下を攻略

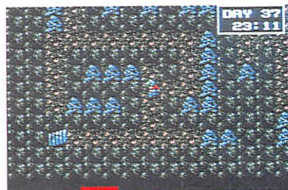
地上とほぼ同じぐらい地下は広い。そして、マップは全然どうなっているわからない。そこで、マップ公開&ポイントとなる場所をくわしく説明するよ。

1 教会

ある十字架を調べると地下室へ行ける階段が見つかります。地下室にはいろいろなアイテムがあるので取っておきましょう。あとで使います。

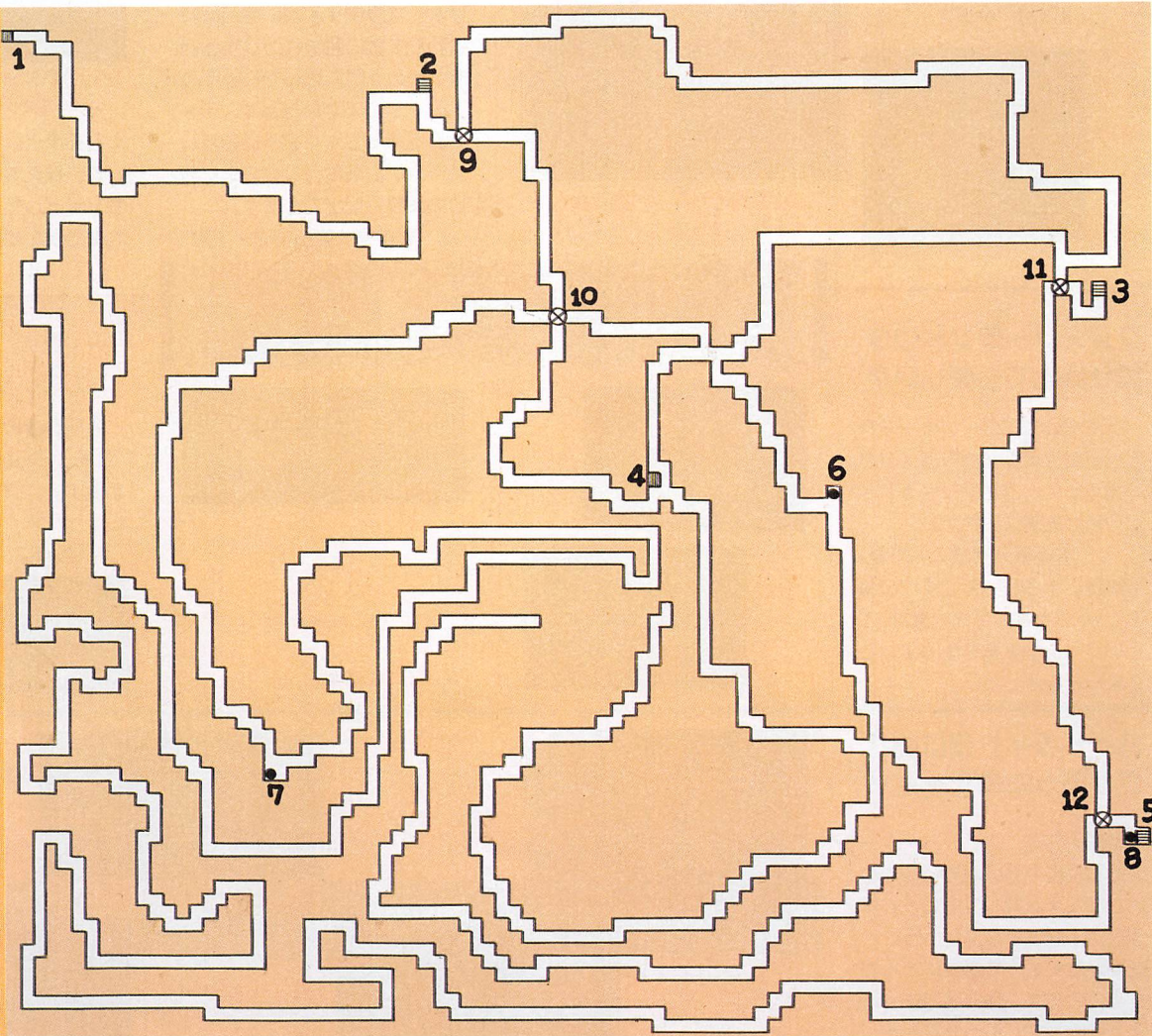
⬆教会はすぐにでも地下へ行くことができる唯一の場所

2 墓場

ここは地下墓場。ここでライラの先輩の、クロネンバーグが動けない状態でいる。どうすれば助け出せるのであろうか？ 謎である。

⬆地下の墓場はすごく暗くて道の区別がつかない

⬅どうにかやってきた

チャニーズ・ヒル 地下マップ

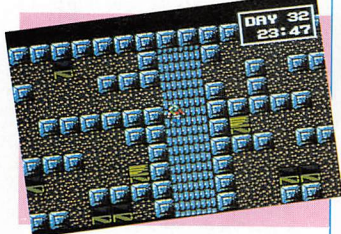
やけにすっきりしているマップだけど、じつは2か所を除いて、袋小路は省略してあるんだ。ここに見えている道だけ利用するというわけ。自分でいろいろ探検してみてからじゃないと役に立たないマップだよ。心地よい不親切でしょ。

マップ上の記号の意味

⊗ 地上との出入口／●＝人

目 必ず敵が出現する場所

※数字は記事の見出しの数字と対応しています。

3 ブラウニングの館

このブラウニングの館でもやたらとアイテムの入った箱があるのでいろいろと手に入れておこう。けっこうオイシイ場所だ。

⬆ここまで来るには運が良くない限りは、そーと一疲れる

4 遺　跡

湖のまん中にある遺跡も地下道を通ってくれば、ボートなしで行けてしまう。でもすなおにボートで行ったほうが楽かもしれない。

⬇遺跡の地下も墓場のような感じがしていいものではない

⬆久しぶりに見る陽の光はなんともありがたく感じてしまう

5 山 小 屋

ここの階段は地下にあった死体をどかさないと現れてくれないので、まずは地上から行っておかないと地下からは出られないのだ。

6 ロ メ ロ

この人は軍人だ。SSWATというのは、かなり重要な役割があるに違いない。階級も大佐でとってもえらいやつ。

⬆たよりになりそうだけど、じつは……？

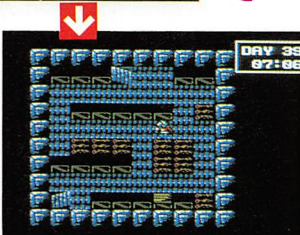
7 ウ ェ ス

なぜかこんな所に一般の青年がいる。ちなみにこの青年はテイクすることはできない。

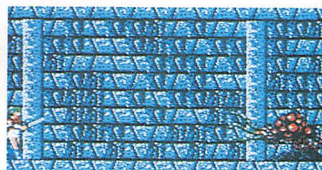
⬆こんな所で何してるの？

8 オマドーン

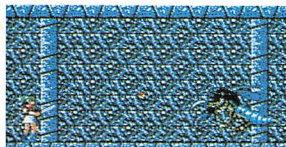
この老婆はなにやら重要な人物みたいだ。話をすれば何かわかるかも。

⬅この人も、テイクすることができないよ

⬆ここで、ああすると、こうなるんだけど秘密ネ♡

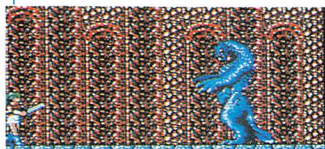
9 敵出現その1

教会を起点にすると、まず最初に絶対戦わなければならないヤツがここにいる。

⬆大物ばかりが出てくるのが特徴。こんなのまだ序の口！

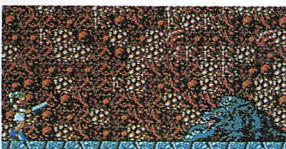
10 敵出現その2

絶対出てくるモンスター達はやたら強いので困ってしまう。こまめにセーブするのがいちばんの対策方法なのだ。

⬆こういう十字路に出てくるので、ひじょーに困りものだ

11 敵出現その3

これらの強いヤツに勝つためには必ず1歩前で、十分に体力を回復してから挑戦するようにしよう。

⬆アイテムのたくさんある場所まであともう1歩なのに〜

12 敵出現その4

最後に勝つ秘訣を教えましょう。対決するまえ使用する武器にPS-REMをかけるとかなり効果があるよ。

⬆重要な場所の手前に出てくる

投稿大募集

たくさんページがあるのっていいね。次号は1周年記念だから、特別なことをやりたいな。一応「アシュギーネ」の新作と「太陽の神殿」を予定してます。

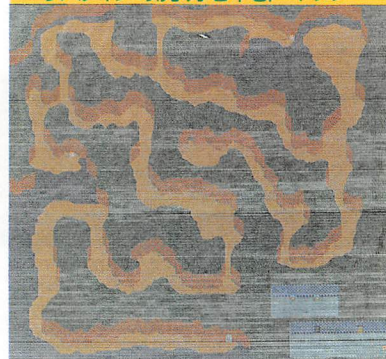
ヘンな現象を見つけたら「ゲームのぞき穴」、悩みは「通り抜けできます」まで投書を送ってね。「緊急報告」や「コレクション」してほしいことがあったらそのリクエストも書いてね。記事について不満のある人も「アフターサービス」しますので文句を書こう。この5つのコーナーのどれにもあてはまらないけど、十字軍に手紙を書きたいという人は「新コーナータイトル未定」あてでいいわけだ。

あて先、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。1通で複数のコーナーあてでかまわないのでどんどんお手紙ちょうだい。すごい情報をくれた人には希望のゲームを。普通の情報の人には特製テレカをプレゼントします。すごい人の発表は下の欄外でしてます。ではまた来月！

新コーナータイトル未定

緊急報告その3 イースの巻 前号で約束したラスティンの廃坑の地下3Fのマップを掲載する。マップ提供は日本ファルコムでした。

もひとつアフターサービス 前号の十字軍コレクションのスロット1にグラディウス、スロット2にQバートを差してやるコマンドのなかに「METARION」というのがありましたが、これは「METALION」のまちがいでした。訂正するとともにお詫びします。

ラスティンの廃坑地下3Fマップ

プロ野球の感覚そのままにペナントレースを勝ち抜け!!

THEプロ野球

激突ペナントレース

コナミ
☎03-264-5678
3月26日発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	ディスク／新10倍
価格	5,800円

ペナントレースでリーグ優勝をめざせ

この『THEプロ野球激突ペナントレース』の魅力は6球団のリーグで最高130試合をとおして優勝を競うペナントレースモードだ。

今までの野球ゲームでは1試合だけで勝敗を競っていたけれど、このゲームではプロ野球同様に1シーズンをとおしてペナントレースとして競える。具体的にペナントレースの内容にふれると、試合数は5～130試合の間で5きざみに設定でき、自分の球団とほか5球団を決めて(もとからあるのは6球団だけどエディットしたチームも参加可能)自分がこれから戦うリーグを作りペナントレースを開始する。途中の順位や勝敗数はディスクや『新10倍カートリッジ』に保存できる。

ペナントレースの途中でもコンピュータとの練習試合や友だちとの対戦も当然できるわけだ。

そのほかにもチーム名、選手名、打率、本塁打数、右打ちか左打ちか、走力などのデータを入力して自分の球団を作れるチームエディットや、2チームを選びコンピュータ同士で対戦させてそれを観戦するモードもある。

モードは5つ

タイトル画面で選べるモードは5つ。オリジナルチームを作るモードやコンピュータ同士を対戦させる観戦モードもある

打率もよーく考えて! 打順の決定

試合の前には必ずこの画面で先発ピッチャーと打順を決める

キミもチームのオーナーに! チームエディット

チーム名や選手名とデータを入力して自分のチームを作ろう

プロ野球感覚で最高130試合

ペナントレースの開幕前にいくつか設定をしなければいけない。自分のチームを決めるのはもちろん、ともに火花を散らす敵を決めてリーグを作り、シーズンの総試合数を決めるのだ

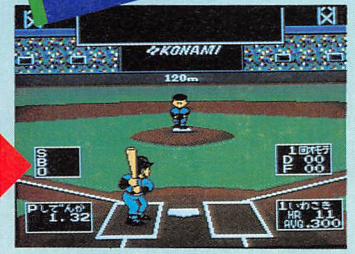
ペナントレースのモードを選ぶとこの画面になる。さあて自分のチームはどれにしよう

自分のチームを選んだらリーグの作成。オリジナルチームを作っておけばリーグに入れられるのだ

リーグを作ったらシーズンの試合数を決めるだけ

いよいよ開幕。5試合を1節として数える

ペナントレース開幕!!

※画面は開発中のものです。
※新10倍とは「コナミの新10倍カートリッジ」の略です。

愉快なキャラクタで楽しい野球!!

攻撃側はバッターを打席内で左右に移動しバットを上下に動かして打つのだけど、このバットの上下がくせもの。優勝目指して練習あるのみ。ピッチングフォームはとってもこっていてオーバーやアンダーなどピッチャーや状況によって違うのだ。野手は動きがとてもかわいくて、捕球しても大暴投したり送球を受けそこなうまぬけな選手もいる。一瞬「ムッ」とくるけどキャラクタがかわいくってなんとなく許してしまう。審判も突然現れていっしょうけんめいだし、ランナーもまるでころんだかのような華麗(?)なスライディングを見せてくれる。やればやるほどキャラクタがかわいく見えてくる。

動きもいいしキャラクタもかわいくておもしろい。先にもあげたチームエディット機能やペナントレースモードに加えてますますうれしいね。

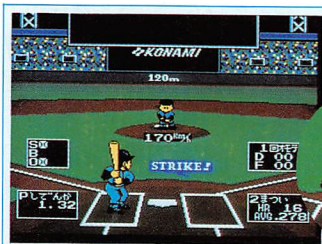
ヘッドスライディングだー!

打球にかけよる姿がかわいい

サードへは普通のスライディング

アウトの判定

セーフの判定。審判もかわいい

これが基本画面で打球が飛ぶと切り換わってボールを追う。「STRIKE」とか吹き出しで表示される

ランナーが出るとマルチウインドウで表示

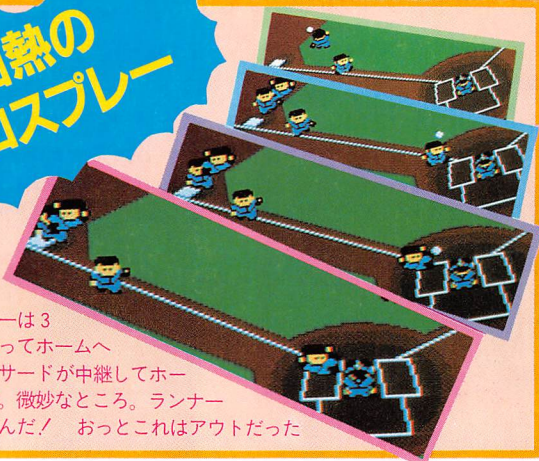
打球が飛ぶと画面がスクロールする。テレビみたい

ピッチャーの足が上がるとすばやくリード

ランナーは3塁をまわってホームへ向かう。サードが中継してホームへ送球。微妙なところ。ランナーすべりこんだ! おっとこれはアウトだった

こまかいけどイキな心づかい

ゲームの進行には関係のないことだけど、このゲームにはこまかい気づかいが多くてとてもうれしい。

そのひとつがピッチャーのフォーム。投げかたでもそうだけど、ランナーの有無でも変化するなんて!

シャノアール麻雀の新作はとても強力！

アスキー
☎03-486-8080
発売中

媒体	MEDIA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価格	6,800円

まるで人間を相手にしてるみたい

MSXで遊べる麻雀ゲームも今までにいろいろあったけど、4人打ちでしかも実際の雀卓みたいなデザインの「雀聖」はついこのあいだまで、F・F・Bのベスト10にひょっこり顔を出すほど人気があった。この「雀聖」はファミコン版の「麻雀悟空」と同じ内容なんだけど、これをパワーアップしたのが、MSX版「麻雀悟空」なんだ。

グラフィックや操作方法はほとんど同じなんだけどS-RAMを内蔵したことによって自分の成績を記録できるようになったこともあり、いろいろな機能が付け加えられたのだ。

もちろん、それだけではない。思考ルーチン(コンピュータがどのように麻雀を打つか考える部分のプログラム)を改良して、コンピュータを強く、そして個性的にしたのだ。しかも「雀聖」とくらべると、コンピュータの考えている時間が短い。ただし、重要な局面になると、かなり考える場合もあり、このへんがとても人間っぽい。

サウンド面でも“ポン”なんてのは当然発声するし、音楽もこっているよ。

↑誰もあがらず流局したところ。正式には荒牌という。日本では流局という

たくさんの機能を全部紹介しよう

まず、プレイヤーは“悟空”“八戒”“悟浄”のなかから1人を選ぶ。どのキャラクタも初期の状態は同じだ。3人分の記録を保存できるけど、名前が変えられないということだね。そして、レベルを選ぶ。初級と上級では対戦相手が違う。それぞれ12人の雀士が用意されている。

モードは4つある。実戦のほかに設定を変えたり、記録を見たりすることができる。実戦には3種類の楽しみかたがある。それぞれの説明は次のページを見てね。

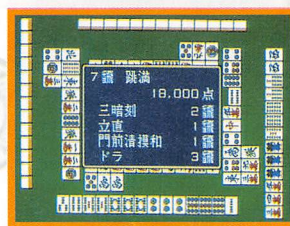
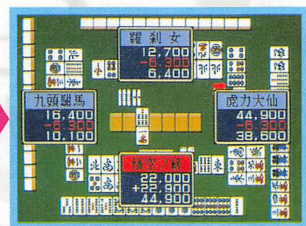
↑猿、豚、カッパから選択

↑カンタンかムズイか選択

←卓を囲むか記録を見るか設定を変える

←名人をめざすか、対戦相手を蹴落とすか、じっくり勉強するか

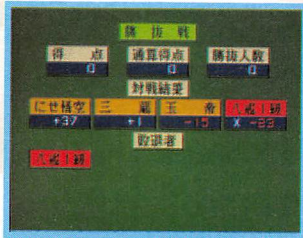
基本的な実戦における、点数の受け渡し場面

麻雀の実戦風景をたくさん掲載しても変化がなくってつまらない。牌(パイ)の感触なんかは左の大きい写真を見て納得してね。そこで、普通の麻雀と違うところの写真を見て。点数を受け渡す場面。点棒は使われず表示されるだけなの。

↑よしっ！ ツモったぜ。親の跳満18000点だ〜い

↑3本場だから6300オール。場のリー棒を2本足して22900点

勝抜戦と段位戦はこういうしくみになってる

勝抜戦と段位戦のどちらにも段位がある。段位は9級〜1級→初段〜10段→名人の20段階にわかれている。最初に初級を選ぶと9級から、上級を選ぶと1級から始まる。

勝抜戦は半荘終了後の順位によって得点が決まり、それを加算していくゲーム。4位になったり連続で3位になると失格。通算得点が特定の点数になると、段位が上がる。

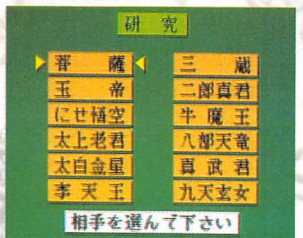
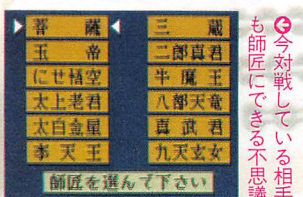
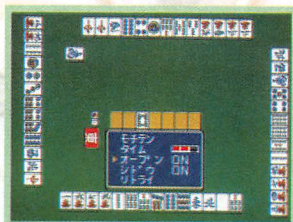
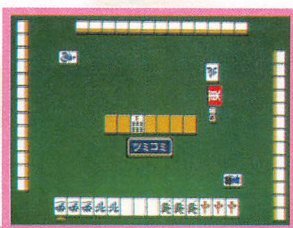
段位戦は半荘何回かの平均点を競う。そしてそれが昇段の条件になる。こちらはいつまでも失格にならない。

↑あいたっ！　いきなりドベで失格になってしまった

↑半荘5回で平均＋10が条件。4回で－8では無理っぽいなあ

研究モードはいろいろ遊べるし勉強になるぞ

とにかくいろんなことができるのだ。研究での成績はセーブされないので、自由に実験してみよう。

対戦相手は自由に選べる。説明書の雀士たちの特徴を見て、おもしろそうなヤツと対戦しよう。シドウ機能を使うと、12人の対戦相手のなかから1人を師匠にすることができる。どの牌を捨てたらいいかを指示してれるよ。リトライ機能を使うと、今プレイした局を同じ配牌、同じ山でやり直すことができる。オープン機能を使うと、対戦相手の手牌が全部見える。このほかに「雀聖」で有名なツミコミもあったよ。

←ウインドウを開けたところ。どれをやろうか

↑上級（9級以上）での対戦相手12人。全員チャイニーズかな

←今対戦している相手も師匠にできる不思議

↑オープンしてみたところ。これで負けたらバズカシ〜

↑禁断のツミコミ。「雀聖」と同じ操作方法だったりして

成績を見ると意外なことがわかったりするぞ

記録室にいってみよう。ここには自分の記録のほかに対戦相手の12人の成績も保存されている。

半荘回数や平均点、勝率なんかはもちろん、副落率（鳴いてしまった率）、立直率、和了率、放銃率、平均和了点なんてのもわかる。

自分がどのような傾向で麻雀を打つかがよ〜くわかる。また、対戦相手の記録も、のぞいてみよう。それぞれの個性にあった記録になっているにちがいない。こちらも参考になるかな。

↑13人が平均点の順にズラリと並んでいる

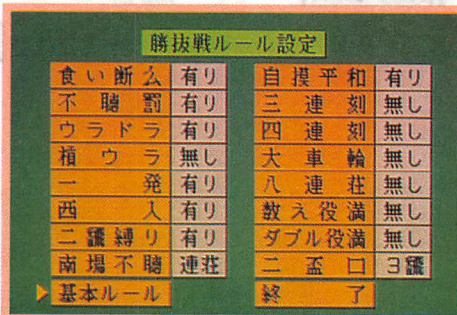
↑立直すると5割もあがっているなあ。点も高いし

友達と打ってるときのルールにしたいもんね

麻雀には地方や、グループによってルールがいろいろある。だから自分で好きなようにルールが変えられるモードがついてるんだ。

ただし、これは勝抜戦にかぎってのこと。研究や段位戦ではあらかじめ用意された基本ルールにしたがわなければいけない。

勝抜戦ルール設定

食い断么	有り	自摸平和	有り
不聴罰	有り	三連刻	無し
ウラドラ	有り	四連刻	無し
槓ウラ	無し	大車輪	無し
一発	有り	八連荘	無し
西入	有り	数え役満	無し
二飜縛り	有り	ダブル役満	無し
南場不聴	連荘	二盃口	3飜
▶基本ルール		終了	

↑キミの好きなようにルールを変えてしまおうぜい！

左の写真は、基本ルールにしたところ。初期状態ではこのルールになっている。ちなみに編集部の麻雀同盟ではすべて有りのルールでやってます。

初期設定だって大切。こまかく指定しちゃえ

このゲームかなりハデな音がするので、静かにプレイしたい人は、効果音や音楽なんかをOFFにしてみるのもいいかも。

画面補正は古いタイプのテレビで画面がはしがまるい場合はとても役立つ。

初期化というのは、記録を抹消すること。気にいらない成績は消してしまえ。

←大切な記録をまちがえて初期化しないようにね

FAN·NEWS

ルールはかんたん、でも奥が深いパズルゲーム!!

システムソフト
☎092-714-6236
発売中

媒　体	2DD
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	5,800円

上海の面はこうして作られる

いちばん下の段はいびつな形。これが上海のアジだ

下から2番目の段は縦横6パイずつきれいに並べる

どちらから数えても3段目。縦横4パイずつ並べる

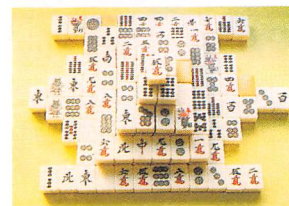
上から2段目。縦横2パイずつ並べる。パイの残りはひとつ

上海で使うのは、ふつうのマージャンパイに春夏秋冬の季節パイと花の絵が描かれている花パイ4種類を追加して全部で144枚にしたもの。このパイを下の写真のように積み上げると出題される面になる。

ゲームが始まると、パイは左の写真のように5段の高さに無責任に積み上げられ、積み終わった状態をほぼ真上から見たグラフィックが表示される。面とプレイヤーの対局はここから始まる。

無責任なのは作られた面が解けるとは限らないというところ(理論的に解けるかどうかは、ヘルプ機能のPEEK(ピーク)を使って面を解剖することで確認可能)。解けない面を出題するパズルゲームなんて上海くらいだろう(とはいっても100面プレイするうちに1面あるかないかくらい)。

上海にはかならず解ける面も付いてくる。10面分ディスクにセーブされているのだ。セーブされている面をロードしたにもかかわらず解けなかったときは、すべてプレイヤーのせいだ。

最後の1枚は4つのパイの中央に置く。この1枚は決定的にジャマをする!

実物のパイで上海をプレイする。積む作業だけで10分ほどかかる!

つぎのページからはゲームのルールのお話になる。実際にパズルを体験しながら読んだほうが感じがつかめると思うので、お父さんにマージャンパイを借りて連続写真どおりにパイを積み上げよう。編集部で実際に積み上げたら上の写真のようになった。

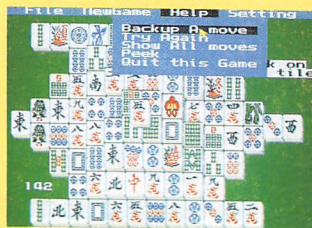
このとき、花パイはオマケに付いてくる4枚のパイを裏返しにして代用するように。

これで上海を買わずして体験できる(いちどでも体験するとヤミツキになる)。

こういうパイを取っていく

取れる可能性があるのは左右の端にあって上に何も積まれていないパイ。左右端は段(高さ)ごとにあるから、初期状態では上の段から、①1、②0、③8、④12、⑤14の計35個ある(2段目のパイはいちばん上のパイがジャマしているので取れない)。

取れる可能性があるパイのなかに同じパイ(季節パイと花パイは同じ種類)があれば、2枚を1組にして取れる。

実例。下の写真は例の面で取れるパイを確認する機能を使った結果。青くなっているパイが取れる(3枚青くなっているのは、3枚のうち2枚が取れるということ)。

ヘルプ機能で取れるパイを順番に表示させている。どのパイが取れるのか覚えないと……。

そしてパイは消えていく

取れるパイにアイコンを合わせてクリック

2つ目もクリックすると青くなる……

2つ青くなったらクリック。パイが消える

パイを取ると画面上から2枚のパイが取り去られ、取ったパイの下にある風景(背景か下に積んであるパイ)が見えるようになる。

ゲームでは始まったとたんにパイが積み終わっているので、下のほうの段に積んであるパイは上のほうの段のパイが取り除かれるまで見えないのだ。上のほうの段のパイを取るときのワクワクするような気分は、出来のいいアダルトゲームのそれに似ている。

また、パイを取るということは取った列の端のパイ(つまり取れる可能性があるパイ)が変わるということにもなる。どのパイに取れる可能性を与えていくか? それがこのパズルの本質なのである。

すべて取れればあっぱれ!

面ごとにいくつもの正解手順があることや、まったく同じ面はセーブ/ロードしたときを除いてほぼ出題されないということなど、上海の面を解くのは囲碁や将棋の対局に似ている。行き詰まったときにヘルプ機能の「1手戻し」を何回も使いながら「これが疑問手」とか「この手は正しい」などと反省するのが不思議と自然なのだ。

パイの積み方の説明に使った面を解いていく過程を3枚の写真に圧縮したのが下にある連続写真。すべてのパイが画面からなくなると、巨大な文字で天晴(あっぱれ)と誉めてくれる。究極の自己満足だ。しかし、ハイな気分は長持ちしない。天晴グラフィックがでたのもつかのま、トリガーを押すとすぐさまつぎの面を作ってプレイヤーをディスプレイから離そうとしない。

20組のパイを取ったところ。左下の数字は残りのパイの数

残り46枚、13組だ。このへんまでくると行き詰まりやすい

残り2枚になって2枚とも見えていれば必ず解ける(当然)

面を解き終わったときだけ表示される天晴(あっぱれ)のグラフィック

FAN・NEWS

F-15 STRIKE EAGLE

F-15ストライクイーグル

キミも最新鋭戦闘機のパイロットになれる本格シミュレーション

システムソフト
☎092-714-6236
発売中

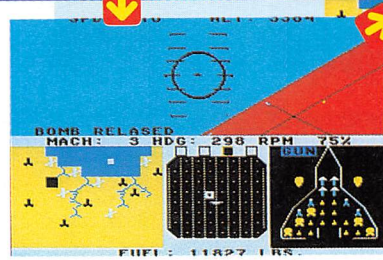
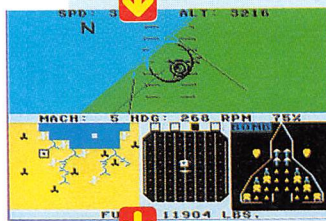
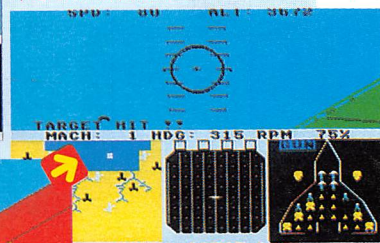
媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	5,800円

パソコンが戦闘機のコックピットに

このゲームは実在の戦闘機F−15を忠実に再現したフライトシミュレータである。キーボードが操縦桿に、ディスプレイがコックピットに見えてきたらキミはもう立派なパイロットだ。

ゲームの目的は7つの任務ごとに設定された戦地内のターゲット(最終標的)を破壊すること。マニュアルには各任務のシナリオ(飛行計画)が用意されているけど、それにとらわれることなく自分なりの飛行計画をたてて自由に楽しむこともできる。

ただし任務遂行には危険がともなう。敵のミサイル攻撃を電子対策レーダー妨害装置や閃光弾を使って防いだり、中距離、短距離と2種類あるミサイルや、爆弾、機関砲などを使いわけて攻撃しながら進まなければならない。そのほかにもコックピット内には空を飛ぶためのたくさんの情報が表示されている。高度や速度、燃料、エンジン出力、レーダー、武器の状況など、これらの情報をすばやく読みとり的確にF−15を操縦することが要求されるのだ。

➡前方にターゲットを発見。爆弾でねらえる位置まで急降下

⬅爆弾投下準備完了。三角がターゲット。照準をうまく合わせて!

⬆急上昇で回避。このまま基地へたどり着ければ任務完了

⬅やった、命中! ターゲットを破壊すると地面が真っ赤になる。うう、激突しそう

任務は全部で7つ

任務は7つで、マニュアルには各任務の飛行計画が用意されている。そのとおりに遊んでみるのも楽しい。

任務1:リビヤ戦

⬅リビヤ沿岸のイドラ湾上の空母ミニッツからの演習だ

任務2:エジプト

⬅エジプトの陸軍参謀本部への攻撃。SAM基地がとても多い

任務3:ハイホン

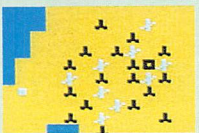
⬅北ベトナムでの夜間爆撃。2つの主要標的に爆弾を投下する

任務4:シリア

⬅シリア軍が最新式ミサイルを配備するのを阻止する作戦だ

任務5:ハノイ

⬅北ベトナムでの夜間爆撃。主要標的その他をすべて爆撃

任務6:イラク

⬅イラクの核戦力兵器の生産をくい止める。核反応施設を攻撃

任務7:ペルシャ湾

⬅ペルシャ湾上空での敵戦闘機の妨害。主要標的も破壊する

忙しさがパイロットとしての喜び

「前方に敵機発見、機関砲発射。敵機撃墜／　高度10000フィートを保ちます。ターゲット発見、高度3000フィートまで降下します。爆弾投下準備完了。ターゲットロックオン。爆弾投下//　命中。これより基地へ帰還します」という具合に任務完了。

このゲームは画面に表示されるものが多く、瞬時にして状況がかわってしまう戦場でのシミュレーションなのでやたらと操作が忙しい。最初のうちはすべてに目がいかないと思うけど、ちょっと慣れるとこの忙しさがいかにもパイロットになったような喜びを感じさせてくれる。キーボードをフルに使うのでカーソルを操作しつつスロットルをコントロール、ミサイルを撃つなど手がいくつもほしくなる。

また友だちといっしょに遊べば、キー操作も楽になる上2人で楽しめる。1人はジョイスティックでパイロットとして戦闘機の操縦、もう1人はキーボードで武器将校として武器の操作をすることができる。また数人(4人まで)で協力して任務を遂行することもできる。

レベルもアーケード、ルーキー、パイロット、エースと4段階から選択することができるので、実力に合わせて難易度を上げていこう。

とっつきにくいゲームだが慣れてくるとかなり遊べる。とくに最上級のエースのときの大迫力の戦闘がたまらない。

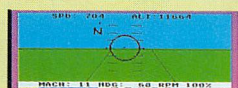
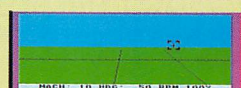
↑苦労して任務を終え、基地に戻るとこの画面になる。さあ次の任務だ

F-15のコックピットには情報がいっぱい!!

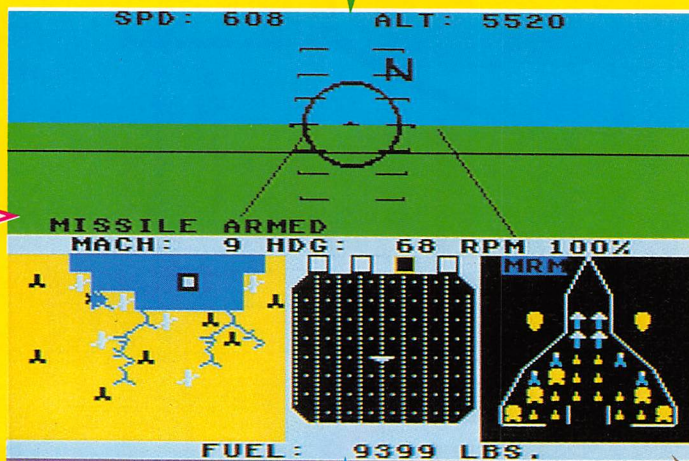
ヘッドアップディスプレイ

画面表示の中で最も重要な部分。後方を表示するように切り換えることもできる。

↑敵機を撃墜。敵機から出ている線は爆発を表している

↑中央に爆弾の照準が出ている。黄色い丸は太陽だ

↑飛行方向指示機能を使用。「N」のほうへ飛べばOK

↑照準が見えないのは後方の画面に切り換えたため

メッセージインジケータ

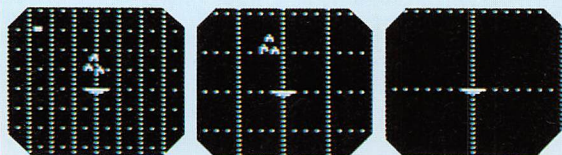
この部分にメッセージが表示される。「ALERT：SAM LAUNCH」と出たら地対空ミサイルが「ALERT：AIR MISSILE」と出たら空対空ミサイルが接近していることを表す。警告以外にも13のメッセージがある。つねに注意しておこう。不注意は命取り！

警告インジケータ

4つの警告インジケータがあり、左からレーダー自動誘導ミサイルの接近、熱探知ミサイルの接近、本機の高度が6100フィート以下であること、燃料が5000ポンド以下になったことを表す。

平面状況表示ディスプレイ

これがプレイ中に見ることのできる戦地のマップ。主要標的、飛行場、ミサイル基地などの位置や地形、自機の向きなどがひと目でわかる。

レーダー電子戦闘ディスプレイ

自機の周囲の標的を表示するレーダーは、LONG／MEDIUM／SHORTと3段階に表示スケールを切り換えることができる。

←左から順に範囲が広くなる

武器状況ディスプレイ

現在使用可能な武器をひと目で見られるディスプレイ。中、短距離ミサイル、爆弾、閃光弾の数、外部燃料タンクの状態を表示する。

ウルフチーム
☎03-269-8650
発売中
（ROM版は3月発売予定）

媒　体	MEGA ROM	2DD
対応機種	MSX2専用	左に同じ
VRAM	128K	左に同じ
セーブ機能	テープ	ディスク
価　格	7,800円	6,800円

どの国から攻略するかがポイントとなる戦略的アクションゲーム！

時は戦国、対する敵は怪しげな魔空三人衆

決意を秘めて旅立つ２人、まるで映画の１シーンのようだ

長く続いた戦国の世も信長の全国統一によりその幕を閉じようとしていた。だが恐ろしいことに信長は魔空三人衆のひとり麗鬼に操られていたのだ。さらに、三人衆の残り蛇髪仙と紅龍が、秀吉と家康を操り、日本は魔の手に落ちたかに見えた。が、ここに魔空三人衆に敢然と立ち向かう、最空と伊織という名の２人の夜叉がいた。

主役は２人！

最空（さいくう）
信長に恩師を殺されて復讐に燃えている

伊織（いおり）
故国を追われて一族のために立ち上がる

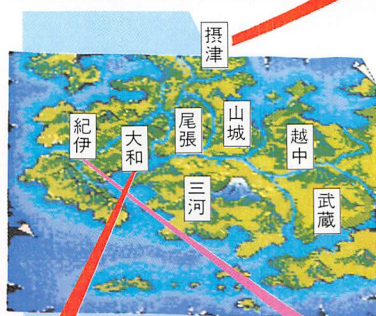
アクションゲームの中にも戦略的要素が新しい

まず、下の写真を見てほしい。特にコマンドの部分、おもしろいでしょっ！　アクションゲームでありながらも、ストラテジーの要素を巧みに取り入れているんだ。このおかげで、頭を使ってうまくコマンドを選んでゲームをよりラクに進めること（つまり戦略だね）もできるわけ。反対に力でゲームを解こうとすれば苦労させられることは間違いない。今までのアクションゲームとは一味も二味も違うニュータイプゲームなのだ。

★キミはどこから攻めるるか？

ここで戦略を決定。MOVEは移動、COVERは援護、RESTは休息のコマンド

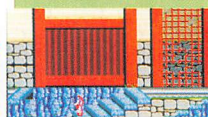
ストラテジーシーンの日本地図

大和ノ国　始めが大切

この国からいよいよゲーム開始だ。戦略をねって、進もう！

会話はゲームの重要なヒント

かけ足でマップのはしからはしまで行って情報を集めよう！

摂津ノ国　地下ダンジョンあり

この国には『ユダのクルス』を持ったルイスの弟子がいるはずだ。

城下町にポッカリ開いた大きな穴、何が隠れているのかな？

ダンジョンへ行く長い階段

紀伊ノ国　護神剣を手に入れろ

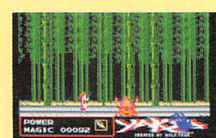
紀伊では「護神剣」を手に入れることができる。探せるかな？

御自慢のビジュアルシーン、きれいでしょ！

ゆいいつと言っていい女の子のキャラ、沙羅

紀伊のアクションシーンだ！

この他にも美的シーンいっぱい！

画面は「うつくしい」のでくれぐれもみとれ過ぎて自滅しないようにねっ！

竹の青さがやたら美しい山城の風景なのだ

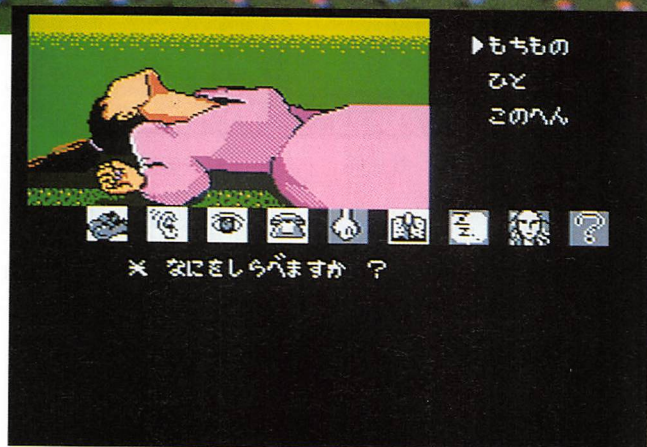
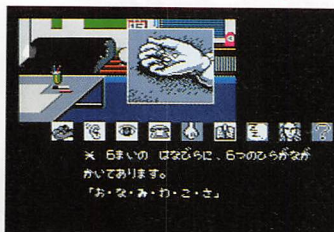
雪におおわれた城下町越中。日本画のよう

FAN-NEWS

京都龍の寺殺人事件

桜の花びらの下から死体が！
アイコン操作のミステリーAVG

タイトー
☎03-264-8611
2月下旬発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	5,800円

京都竜安寺で見つかった女性の死体、多分美人。右手に握っているのが、ダイイングメッセージとなる６枚の花びらだ

自分の部屋で花びらの文字について考えてみると、６つの文字で人の名前ができることがわかる。該当者は右の４人だ

犯人は このなかにいる？

被害者の姉、尾沢菜美子(おさわなみこ)。被害者も彼女もじつは尾沢家の養女。仲はよかったという

粉沢皆男(こさわみなお)。尾沢家の居候(いそうろう)で先代の遠縁の男。なんだかうさんくさい

小波佐和男(こなみさわお)。被害者の恋人だがじつはほかに恋人がいる。ハンサムだから悪いやつ

三沢直子(みさわなおこ)。小波の恋人。かわいいから許す。犯人ではない、と思ったら正解だった

ダイイングメッセージは6枚の花びら

同名のファミコンゲームからの移植版。もとがファミコンだけあってアイコンを使った操作はじつにかんたんで、遊びやすいゲームに仕上がっている。

基本的にはタイトルどおりのミステリーアドベンチャー。京都の竜安寺で起きた殺人事件に巻きこまれたゲームデザイナー(プレイヤー)が、推理マニアのキャサリンや京都府警の狩矢刑事の助けを借りて事件の謎を解いていくという設定だ。

最初の手がかりであり、最終的な謎の鍵ともなるのが、死体の女性が握っていた6枚の花びら。これは、犯人を暗示するもので、ミステリー用語で「ダイイング・メッセージ」という。死の間際に残した、怨みのこもったメッセージというわけだ。この花びらがどのようにこの事件に関わってくるのかは、ゲームをやってからのお楽しみ。

実際にプレイしてみると、AVG(アドベンチャーゲーム)というよりは、パソコン版サスペンスドラマという感じ。一定の情報を集めると日が暮れ、次の日また別の事件が起きる。それをきっかけにまた新しい情報が入り、日が暮れ、そしてまた別の事件が起きる……。まるで、ドラマを見ているような展開なのだ。

原作が、女流推理作家として有名な山村美紗(やまむらみさ)というだけあって、話の筋だてやトリックは本格的なもの。

ここには掲載しなかったがタイトル画面に「山村美紗サスペンス」というキャッチがある。そのあとに「劇場」と続けば完璧だったと思う。

半面、AVGとしてはちょっとやさしい部類に属するかもしれない。本格的なAVGを求める人よりも、サスペンスドラマの好きな人、AVGの雰囲気だけを味わいたい人向けという印象のゲームだ。

強力な助言者のキャサリン。山村美紗の推理小説ではおなじみの人物

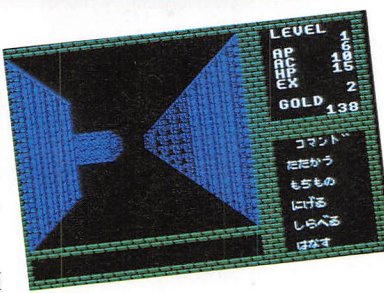
京都府警の刑事。情報をくれたかと思うとすぐどこかへ行ってしまう

スキャップトラスト
☎03-486-8127
発売中

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価格	6,800円

暗いダンジョンを歩いて勇者になるのだ

3Dの地下迷路(ダンジョン)を冒険するゲーム。マップはかなり複雑なので、必ず迷子になる。ダンジョンは地下8階まであり、そこに倒すべきボスキャラ"魔王"が待ちかまえているというわけ。

モンスターを倒し、経験値をためて勇者を育てるのだ。

まっすぐ進むか、左に曲がるか？

地上で準備をしてから、冒険に出発する

キャラクタの名前を決めると、地上の王様の前からゲームが始まる。王様から冒険の目的を聞き、お金をもらったら、武器屋、防具屋、道具屋で装備をととのえよう。地上には宿屋もあり、HPが減ったらそこで回復できる。

準備できたらいよいよダンジョンへ突入だ。ダンジョンでモンスターと戦ったりすると、お金を得られる。お金持ちになったら地上に戻り、もっと強力な装備に変えよう。

エトナ姫も救わなければ。そして、この世界に平和をもたらさなければ。王様は苦悩してます

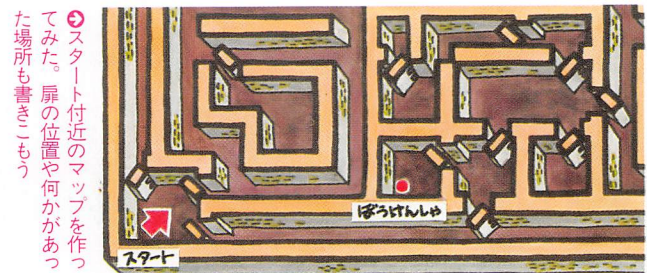
これは、道具屋で売ってる物のリスト。高くて、最初は買えない物もある

モンスターと戦うとレベルが上がるのだ

ダンジョン内では何度も何度もモンスターと出会う。これをやっつけることによって経験値をため、レベルを上げるのだ。レベルというのは、プレイヤーの総合的な強さのことで、当然高いほうがいいに決まっている。

とりあえず地下1階で出会うモンスター6匹を見よう。

マップを作らないと絶対に迷ってしまう

3Dの迷路というのはかなり自分の位置がわかりにくいものだ。マップが表示されるアイテムもあるけど、なかなか手に入りにくいので、まずは自分でマップを作ってみよう。方眼紙を使うとカンタンだよ。

スタート付近のマップを作ってみた。扉の位置や何かがあった場所も書きこもう

続編「勇士の紋章」の世界が広がる可能性？

「魔洞戦記」はファミコン版とほとんど同じ内容なんだけど、3月下旬発売予定の続編「勇士の紋章」はだいぶ違うらしい。そして、魔洞戦記を持っていると勇士の紋章をプレイするときに、とてもいいことがあるみたいなのだ。

宇宙を舞台に繰り広げられるライト感覚のSF・RPG!

工画堂スタジオ
☎03-353-7724
3月下旬発売予定
（ROM版は発売日未定）

媒体	MEGA ROM	2DD
対応機種	MSX MSX2	MSX2専用
RAM/VRAM	8K	128K
セーブ機能	パスワード	ディスク
価格	7,800円	8,800円

帝国軍の人工惑星基地を爆破せよ

『コズミックソルジャー』の続編がついに発売。前作では帝国軍に勝ったのだが、なんとまた帝国軍が新兵器サイキックウェーブというものを開発しているというのだ。お得意のサイコパワーをもって、ふたたび彼らを倒せるか！

戦えば敵だけど、話せば仲間にもなる

敵基地に潜入している仲間を集めてパーティーを組んだり、敵として戦って経験値をかせいだり、情報を聞き出して進むんだ。下の写真ではその仲間たちのほんの一部だ。

シュロス
↑シールドを使用。基地ラムサにて

ミントン
↑ラムサの女の子。シールドを使う

ジフトック
↑見たとおりおじさん。戦いはムリ

パムス
↑イバニーズで会うかわいい女の子

仲間を選んで5つの基地を探険しよう!

敵基地の破壊が目的だけど、そのために連れて歩ける仲間は3人まで。人によって能力が違うので、場合を考えてメンバーチェンジをしよう。あぶれた仲間はバイオキープルームにあずけておけばOKだよ。相棒のアンドロイドのパーツを探すときはバリアーを使える仲間がいれば有利だ。移動する敵基地は5つプラスα。全フロア数はざっと30以上、またフロアには50近い小部屋が。マッピングが命！

画面構成

データスクリーン 持ち物とマップとステイタスのウインドウが開く場所

メッセージエリア 仲間との会話やアンドロイドからのメッセージを表示

3D・グラフィック 通常は基地内の3D表示。その他仲間（敵？）や部屋の内部など

バトルエリア 自分と仲間たちはここで敵と戦う

サブスクリーン 自分が現在いる場所の名前と向いている方角の表示

コマンドエリア 移動／仲間のデータや持ち物を見る／サイキックパワーの使用など

アンドロイド 彼女がキミの相棒のアンドロイド。前作同様彼女のパーツを集めるのだ。いつ見てもおハダの露出度はダイタン！

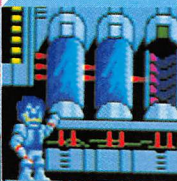
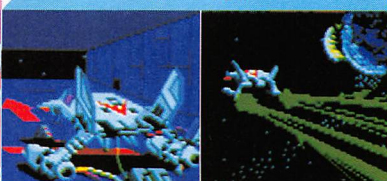
敵キャラ紹介

カスルージ ←基地ラムサにいる。最初に出会う敵にしてはやたら強い

オーグス ←ビームを使って攻撃してくるのだ。基地イバニーズにいる

フェイク ←そんなに強くない。基地イバニーズに出没するピンクの敵

バルクピース ←基地イバニーズにいて、ある場所で重要なアイテムをくれる

エレベーター ↑各フロアの往復にはかかせない

バイオキープルーム ↑ここに仲間を4人まであずけられる

こっとうや① ↑何かくれるのだけどタダではないぞ

こっとうや② ↑こっちでは何か教えてくれる。でも‥‥

リペアルーム ↑アンドロイドのパーツはここで装着！

ポートOUT ↑ここから他の基地へ移動。でも、聞くところによると他にも手段があるらしい

ディーダッシュ

テクノソフト
☎0956-33-5555
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

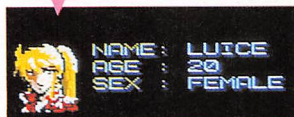
アイテムを入手してデカキャラを倒せ！

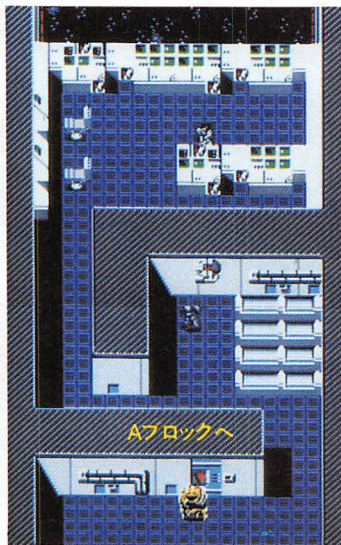
プレイヤーはエイリアンに襲われた宇宙船の中にいる、コールドスリープから目覚めたばかりの、ディックかルイスを選んでプレイする。2人同時プレイも可能。

船の中はいくつかのブロックに分かれていて、ブロックによっては通行証となるカードを持っていないと入れない。

ゲームがスタートするのはソフィアコントロールコックピット。ここからエレベータでAブロックに行き、訓練室やロッカールームでアイテムを手に入れる。このあたりからがゲームの本番。デカキャラを倒してレベルアップしたり、アイテムのポータブルコンピュータで情報を集めたりするのだ！

ディック

ルイス

⬆スタート直後。プレイヤーが持っているのは拳銃と訓練服のみ！

⬆ウインドウを開くとアイテムの選択やロード／セーブができる！

▼ソフィアコントロールコックピット

⬆数分間の熱戦！　デカキャラを倒すとライフの最大値が上がり、カードが手に入った

⬆この部屋に最初のデカキャラがいる。ロッカールームで手に入るマシンガンで戦わないと苦しい！

⬆Cブロックにはカードがないと入れないのだ！

東芝EMI
☎03-847-1494
3月5日発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	
価格	5,800円

おなじみボウリング・シミュレーション

本誌87年10月号で紹介した『ダイナマイトボウル』のMSX1のバージョンがついに登場。MSX2版からの移植がとてもよくできていて、しかも新しい機能まで追加されているんだ。遊びかたは、もちろん前作と同じ。ふつうのボウリングゲームのゲームAと、いかに少ない投球数で500点になるかを競うゲームBがあるんだ。

5人でプレイ中。スコアは自動的に計算してくれる

投球の位置、角度、球種、スピードを決定してスタート！

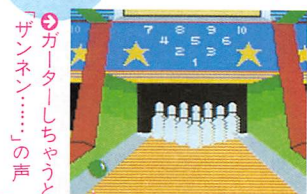
画面下3分の1をアップしてボールのころがるようすをシミュレートしている

プラス・アルファの要素も強力に

基本的にはMSX2版と同じ。200点以上を出すと隠れキャラのゴリラが登場するし、300点を出した場合には、幻のレーンが出現。じつは、これがなかなかロマンチックで文字がキラキラ輝いて、とってもきれいなんだ。

200点以上のスコアを出すと出現！
ハイスコアだと名前と血液型の登録を

文字がキラキラしてきれいな幻のレーン

MSX・ROM版は声もでます!

最近はしゃべるゲームがけっこうあるけど、これもやっぱりしゃべる。ストライクを出せば、女の子の声で「ストライク！」っていうし、ストライクをつづけて出せば「ヤッタネ♡」というぐあい。この他にも、「あ〜あ」とか「ざんねん……」「ガチョ〜ン」なんていって、じつにひょうきんなソフトなのだ！

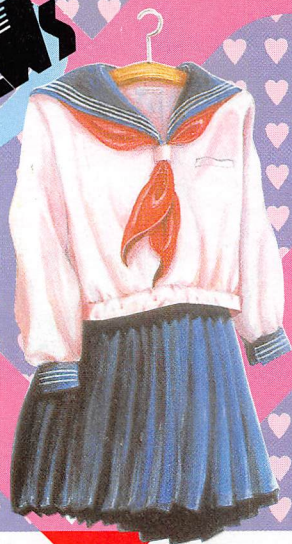
ガーターしちゃうと「ザンネン……」の声

さんねん…
ガチョ〜ン

フォローしにくいパターンに残っちゃった

つづけてストライクでチアガール出現

やったね！

ストライク

東京女子高生セーラー服入門（全三巻）

ジャスト
☎03-706-9766
発売中

媒体	2DD（1巻1枚）
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	―
価格	各4,800円

指1本の超簡単操作

↑タイトル画面のあと、女の子が登場。スペースキーで服を脱ぎ、リターンキーで次の学校に変わる

最初にことわっておくけどこれはゲームソフトではない。ひとことで言うと東京女子高生の制服図鑑なのだ。1巻に40校分のデータが入っていて、全3巻で120校の制服と120人の女の子を見ることができる。しかもスペースキーを押すと制服を脱いでくれるという、お楽しみグラフィックデータ集ってやつだ。

実在の学校の制服を収録しているために学校名はヤバくない程度にもじってあるけど、制服は忠実に再現されている。そんなわけで、ちょっぴりエッチなソフトです。

全部で120人の女の子

千葉KI高等学校
↗バンザーイ！ チェックのスカートがオシャレな制服

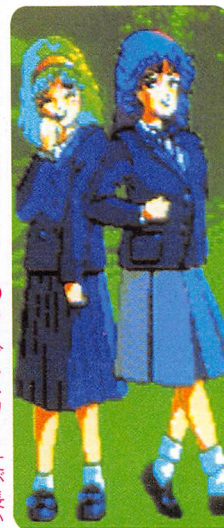
白目学園高等学校
↗メジロあたりにある学校かな？ 耳付きのかわいい子だ

二升学者大付属沼南高校
←ミス××校に選ばれそうなロングヘアーの女の子

東京ガッチャマン僧房魔術高等学校
←ちょっと考えられないような名前の学校だけど、制服はまともで安心

西船橋学園高等学校
→もう少しスカート丈が長いといいかなってカンジの制服

(右)桐影学園高等学校
←スカートが見えないけど、ジャケットにポイントがある制服だ

(中)横浜昇給女学園高等学校
→行儀は悪いけどこの制服はなかなかいい趣味♡

(左)横浜女学院推量高等学校
→元気いっぱいのかわいい子。ニコニコしてるね

尻百合学園高等学校
←セーラー服だけど、リボンでなくネクタイになっているのが特徴

魔王女子大学付属無段女子高等学校
←きどったポーズの彼女。スペースキーを押すと、このポーズのままハダカに

勝手(がって)に成(せい)じゃん

ハード
☎03-621-8447
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

HARD社の社長が社員に面白いと認めさせたクイズネー弾。君も成田へ 勝手に 行って ジャンケンもしよう

<<ルールの説明>>

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

一定時間内に問題に答えて正解すると ルーレットがまわります その数字によって2枚のパネルが オープンします するとムフフのグラフィックが・・・

※このソフトにはペーパーマニュアルが付属しませんのであしからず。

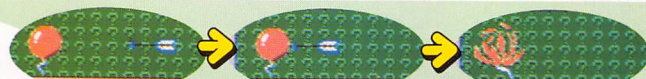
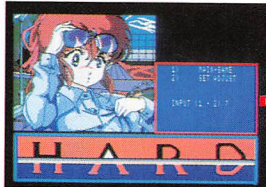
⬆正式タイトルはこれ

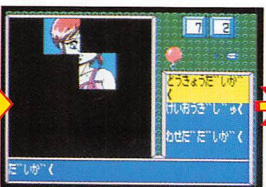
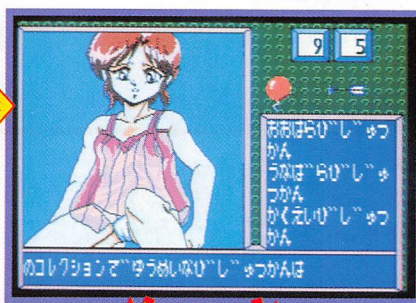
時間制限付きの3択かYES／NOクイズに答えてパネルをめくる!

⬆風船に向けて矢が！ ⬆これが時間制限 ⬆時間切れで風船がパン！

OUT

タイトルの下にある写真のように、このゲームにはマニュアルなんて付いてない。めんどくさいルールはないのだ。

クイズがでる(ジャンルは多岐にわたっている)→一定時間内に画面の右のワクの中にある選択肢(せんたくし)のうち正解と思われるものを選ぶ→正解だと右上にある2つの数字が回り始め、スペースキーを押すと数字に対応したカードが開く。1問正解するごとにカードを2枚開けるので、8回正解すればグラフィックが完全になる。クイズはグラフィック1枚について12問ずつあるので、4問までは間違えても大丈夫。また、グラフィックの肝心の部分さえ開かれていれば……十分にワクワクできる。

クイズの出題が終わるかグラフィックが完全になると、グラフィックがムフフバージョンに変わる。

⬆タイトル画面。ん、どっかで見たことある女のコなんだけど

⬆クイズがでる。矢が風船に当たらないうちに答えを選ぶ……

⬆正解するとカードを2枚ひらける。どんどん正解すると……

⬅ヤッター！ すべてのカードが開いて女のコのグラフィックが完成!!

OR

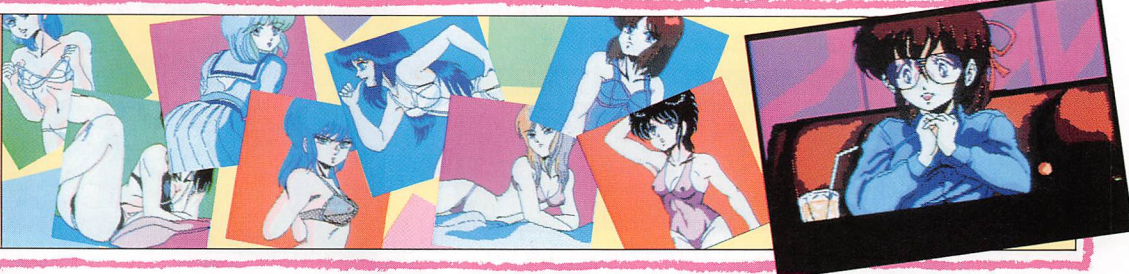
⬆グラフィックが完成していなくてもムフフバージョンになる

⬆これぞカンペキなムフフバージョングラフィック。ムフフフ

問題の種類は100。女のコのグラフィックは30枚で2とおり+α(アルファ)

グラフィックの女のコは30人(『カインドゥ・ギャルズ』の杉下舞子ちゃんがタイトル画面に登場しているのを入れると31人)。グラフィックの数ではナンバーワンだ。ムフフバージョンのグラフィックのなかにはアニメするコもいたりする。とにかくクイズに強くならないと～。

お目当てのグラフィックの一部をパラパラと置いてみました。右端にいる杉下舞子ちゃんのグラフィックも、とあるキッカケで見られるはず。がんばってプレイ(?)しましょう。

超新作ソフト紹介！

COMING SOON
カミング スーン

突然舞い込んできたおかしなRPGを筆頭に、有名シミュレーションゲームなど続々登場。そしてまんなかのページではエッチソフトが4本と、きまじめなソフトを2本紹介しています。春先になってますますいい気分ってかんじ。

あさりワールドRPG（仮称）

ゲームアーツ☎03-984-1136
発売日未定

		VRAM	128K
媒体		セーブ機能	未定
対応機種	MSX2専用	価格	未定

●ユニークなキャラとユニークな会話の本格派RPG

『テグザー』などで知られるゲームアーツの新作は、漫画家「あさりよしとお」氏がデザインしたモンスターや住人達が登場するRPG。とある村に王様から手紙がきて、この物語が始まる。内容は、お城から行方不明になってしまったお姫様を捜してほしいというものだった。しかも見つけた者のいる町や村は、その後10年間の年貢を半分にしてくれるらしい。この知らせを受けた村中の若者が、代表者を決めるじゃんけんをして、主人公の娘「ティナ」が旅出つことになった。まだ開発中の画面だけど、壮大な大陸には塔やダンジョンなどがはいる予定だそうだ。

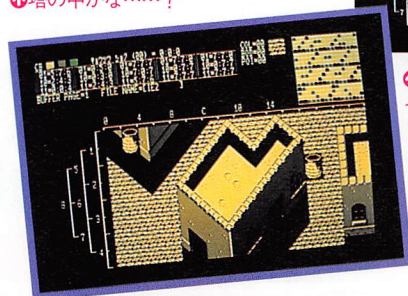
ごつごつした岩の世界。ヘンな岩

ダンジョンだーっ！ 危険危険

塔の中かな……？

こんな所でモンスターに会っちゃうんだろうな

きっとおもしろい人が住んでいるのだ

敵キャラ。社内通称「ワニ」。あさりよしとお氏のデザインによるもの

※画面は開発中のものです ©ゲームアーツ

三国志

光栄☎044-61-6861			
2月中旬発売予定		VRAM	128K
媒体	MEGA ROM	セーブ機能	内蔵S-RAM
対応機種	MSX2専用	価格	14,800円

信長の野望 全・国・版

光栄☎044-61-6861			
2月10日発売予定		VRAM	128K
媒体	MEGA ROM	セーブ機能	内蔵S-RAM
対応機種	MSX2専用	価格	9,800円

●原色がやけにカラフルになった4メガROM版だ！

シミュレーションゲームの大御所の光栄から、2月に2本の新作が発売される（といっても新しいゲームではないけど）。1本めがこの『三国志』で、今度は容量4メガのROM版。特に他のメディアのものと変わった点はないそうだ。ディスクに対応しないMSXを持っている人にうれしい発売というわけだ。

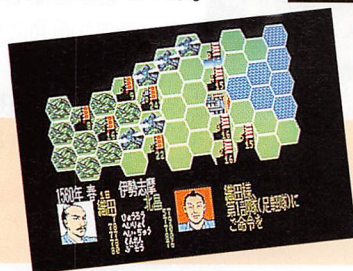
↑美しい龍が向かい合っている。歴史をひもといているところかな？

↑ああ色がハデ。とかいって、遊んでいるうちに朝になってしまう

●ディスクがなくてもやっと遊べる4メガROM版！

こちらは『三国志』よりひと足早く発売の予定。ゲーム内容はやはり他のメディアと変わらないが、普通のROMより容量が多いためグラフィックはきれいになっている。

↑さて、まずはどこから攻めるか、それが問題だ

←ヘックス画面もきれい。ディスク版と変わらなかったりして……

プレデター

パック・イン・ビデオ☎03-226-9491			
3月5日発売予定		VRAM	128K
媒体	MEGA ROM	セーブ機能	PAC
対応機種	MSX2専用	価格	5,800円

●3種類の世界を突き進み宇宙生物プレデターを倒せ

舞台は南米のジャングル。コマンドーの仲間は全滅し、シェイファー少佐ひとりになってしまった、という設定。

1つのマップに緑色、赤色、青色の世界と3種類のステージがあってすべての世界をクリアしていく。いくつかの世界ではプレデターが待ちかまえている。途中レーザーなどのアイテムをどんどん集め、宇宙生物プレデターを倒せ。

↑これがキミ。コマンドーのたったひとりの生き残り

↑最初は姿が見えない。攻撃を受けるうちに色がつく

↑緑色の世界。この画面の右端まで行くと次の世界へ行けるのだ

↑赤色の世界。左上にあるシェイファー少佐の人形でひとり増える

↑青色の世界。ペイズリーのような敵が気持ち悪く迫ってくる

↑プレデターとの戦闘シーン。プレデターはやたらとすばしっこい

小林ひとみの パズル イン ロンドン

インフォマーシャル☎03-353-1071			
3月19日発売予定		VRAM	128K
媒体	2DD	セーブ機能	ディスク
対応機種	MSX2専用	価格	6,800円

●ビデオ界の女王「ひとみ」のエッチなパズルゲーム

アダルトビデオ界でピカイチ人気の「小林ひとみ」のパズルゲーム。彼女の入浴シーンやロンドンで遊んでいるときの写真を、高解像度256色でデジタイズした画面でパズルするのだ。きちんとした画面が出るのは最初の一瞬で、あとはシャッフルされた何分割かのピースを動かして絵を完成させていく。できあがるごとにだんだん過激な画面になっていくのだ。

パズルは3種類ある。1つ目は、2個のカーソルを移動し、その2か所のピースを入れ替えて絵を完成させるもの。2つ目は1ピース分アキがあり、そのアキにピースを移動していく一般的なもの。3つ目はカーソルを合わせた列が1列移動するルービックキューブ型のパズル。最初はタテ4×ヨコ4ピースぐらいの分割だけど、面クリアするごとにどんどん難しくなっていく。

スタート時に名前を入力できるので、パズルのあい間に「××くん」とか話しかけてくる楽しみもある。そのうえひとみファンにはうれしい、オリジナルピンナップがもれなく付いてくる。これでたったの6800円ポッキリ!

⬅この一瞬の静止画面を記憶してと……。こんな絵がたくさん入っている

⬇こんなふうにバラバラにシャッフルされてしまったパズル画面。もとに戻せばひとみチャンの××姿が見られるのだが……

釣りキチ三平 ブルーマーリン編

ビクター音楽産業☎03-423-7901			
4月上旬発売予定		VRAM	64K
媒体	ROM	セーブ機能	―
対応機種	MSX2専用	価格	6,800円

●大きなカジキを釣り上げトーナメントで優勝しよう

少年マンガのロングセラー「釣りキチ三平」の三平くんを主人公にした、釣りのシミュレーションゲーム。毎年実際にハワイ島で開催されている"ハワイアン・インターナショナル・ヒルフィッシュ・トーナメント"というカジキ釣りの大会をゲーム化したもの。タイトルの「ブルーマーリン」というのはカジキの一種だ。

大会は5日間(午前8時から午後4時まで)争われ、釣った魚のトータル重量で順位を決定していくのだ。ポイントの対象になる魚はマーリンとアヒ(マグロの一種)だけで、他の魚を釣っても点数にはならない。また、ライン(釣り糸)とエサを選択するところもこのゲームの特徴だ。ラインは50ポンドと80ポンドの2種類あり、80ポンドだと重量の大きな魚でも釣り上げられるけど点数は50ポンドを使用したときよりも低くなる。エサは作りもののニセモノと本当の魚がそれぞれ何種類かある。

マンガの中の人物で三平の師匠「魚紳(ぎょしん)さん」も出てきてあれこれとアドバイスをしてくれるのだ。

この「釣りキチ…」は今後シリーズ化していく予定だ。

⬅これが釣っているときの画面。大物のマーリンが引っかかるといいけど

⬇釣り上げた魚はこうやって品評する。バンザイしている三平に比べるとこの魚は相当りっぱなやつに違いない。よかったね

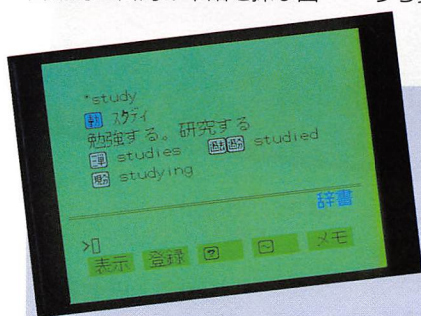
MSX英和辞典

ハイスコアメディアワーク☎03-402-7001

3月中旬発売予定		RAM	16K
媒体	ROM	セーブ機能	
対応機種	MSX MSX2	価格	7,800円

機能充実の英単語学習ソフト

中学生向けの英単語・熟語が約3000語入っている。キーボードから単語を打ちこむと、自動的に目的の単語を探し出してくれ、その意味と発音(カタカナ)がすぐにわかる便利な辞書機能のほか、つづりをうろ覚えでもそれに似た単語をいくつか探し出してくれる各種検索機能、自分でアレンジできる練習機能など便利で楽しい学習ソフトだ。

⬅目的の単語を探し出して「表示」を選ぶと意味と発音を表示してくれる

ふぇありいている

フェアリーテール☎03-205-3685

2月中旬発売予定		VRAM	128K
媒体	2DD	セーブ機能	未定
対応機種	MSX2専用	価格	未定

女子高生とのアダルトお遊び

キミはかわいい女子高生がひとりで留守番している家に遊びに出かけたのだけれど、なかなか家には入れてくれない。彼女をうまく口説いて……。そこから先はお楽しみ。

⬆最近の女子高生はセーラー服の下になにも着てないのかなぁ？

コマンド選択方式でめんどくささをなくしたアダルトアドベンチャー。ストーリーもしっかりしていて、3タイプのマルチエンディング。きれいな絵をたっぷり楽しんで！

ほっと・MILK

フェアリーテール☎03-205-3685

2月中旬発売予定		VRAM	128K
媒体	2DD	セーブ機能	未定
対応機種	MSX2専用	価格	未定

めざすはなんと美少女1000人

目標の1000人まであと6人のところにきた怪人28号があなたの町に現れた。彼はアイドルの今日子ちゃん攻略をめざして町へと出ていった。

女の子は個性豊かな子が全部で6人。そんな彼女たちとちょめちょめできるかどうかはキミしだい。ギャグに耐え数々の謎を解き明かし、女の子のご機嫌をとらなければ先へは進めない。コマンド選択方式の明るいギャグタッチのアダルト・アドベンチャー。

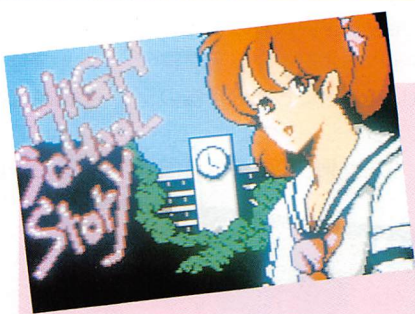
⬅目標の1000人まであと6人。6人の女の子相手にがんばれ怪人28号

学園物語

グレイトソフト☎06-561-2211

2月下旬発売予定		VRAM	128K
媒体	2DD	セーブ機能	
対応機種	MSX2専用	価格	6,800円

憧れの女教師をわがモノに

学校の美人教師に恋してしまい、悩んでいる男の子が主人公。なんとかその先生と仲良しになりたいというアドベンチャーゲームだ。それで、なんといけないことに女子寮に進入してしまうのだけど、場所が場所だけにハプニングが続出するのだ！ そのかわり、たくさんのかわいい子とお話できたりする楽しみもあるというわけ。さまざまな事件を乗りこえて、果たして彼は思いをとげることができるかな。

⬆この学校の制服はセーラー服だったみたい。さぁ、がんばろう

魔神宮

ザイン・ソフト☎0794-31-7453

4月10日発売予定			
		VRAM	128K
媒体	2DD	セーブ機能	ディスク
対応機種	MSX2専用	価格	7,800円

悪しき神から平和を取り戻せ

ザイン・ソフトの新作は、お得意の壮大なストーリーのRPG。剣と魔法の時代に、悪しき神が"ミルナス"という地上に妖魔軍団を送りこんだ。そのころちょうどタイラント城の王「カーティング」に王子が誕生した。この王子は神から選ばれた仲間を捜し、魔神宮に潜む敵を倒すことになる。剣の技を磨き、魔法を使って最後の敵をたたきつぶそう。

敵の親玉は『魔神宮』という謎の塔に潜んでいるのだが……

ボンバーキング

ハドソン☎03-260-4622

3月18日発売予定			
		VRAM	8K
媒体	MEGA ROM	セーブ機能	テープ
対応機種	MSX MSX2	価格	6,200円

単純痛快アクションゲーム！

ファミコンでヒットしたゲーム。おおまかな内容は、爆弾を仕掛けて、木や敵などの障害物を爆破して道を作ってクリアするというもの。障害物を壊すと中から「敵の動きを止めるもの」「爆発の威力が増えるもの」などのアイテムがでてくる。爆弾で物が壊れていくのは快感だけど、仕掛けてすぐどかないと自分も爆風でやられてしまうのだ。

アイテムっぽいのが出た。それにしても道がこんでるし

ドーンパトロール

ポニーキャニオン☎03-221-3161

3月5日発売予定			
		RAM	64K
媒体	ROM	セーブ機能	／
対応機種	MSX MSX2	価格	4,900円

第2次大戦がゲームの舞台！

第2次世界大戦の連合軍と、ドイツおよびイタリア海軍の戦いを舞台にした潜水艦のシミュレーションだ。

キミが乗りこむのは英国軍のTークラス潜水艦「ベオウルフ号」。画面に出てくる航海日誌に書かれている任務を遂行していき、連合軍を勝たせるのが目的だ。

任務は敵の船の破壊、VIPの輸送など危険なものばかりだ。安全港で補給を受け魚雷で敵を沈め連合軍を勝利に導け。

敵の船の破壊任務が出た。すかさず魚雷を発射して敵を撃沈しよう

スクーター

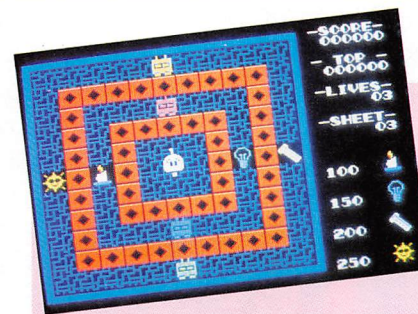
ポニーキャニオン☎03-221-3161

3月5日発売予定			
		RAM	64K
媒体	ROM	セーブ機能	／
対応機種	MSX MSX2	価格	4,900円

16面のコミカルパズルゲーム

スクーターを操作して、各ステージに4つあるアイテムを集めていく、コミカルだけど難しいパズルゲームなのだ。

ステージはアイテム4つさえ取ればクリア。ただ障害物にブロックがあり、これは壊せたり壊せなかったり、一定の方向にしか動かせないものなどあって、そのうえおじゃまロボットまで出てきてキミのじゃまをするのだ。

全16面が解けたらキミは大天才という超難解パズルだ。

中央の白いキャラがキミ。右に表示されているアイテムを集めろ

MSX 発売予定ソフト CALENDAR

この情報は1月29日現在のものです。

2月

発売予定日	ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2専用	媒体	予定価格
5日	ハッカー	ポニーキャニオン		○	R	5,800円
6日	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	○		R	6,800円
10日	信長の野望(全・国・版)	光栄		○	R	9,800円
上旬	ぱそがくフォワード	ソフト&ソフト		○	D	8,800円
上旬	ゼータ5号	チャンピオンソフト		○	D	4,300円
上旬	ハロー麻衣子	チャンピオンソフト		○	D	5,300円
中旬	三国志	光栄		○	R	14,800円
中旬	波動の標的	ソフトスタジオWING		○	D	9,800円
中旬	ドルイド	日本デクスタ		○	R	6,800円
中旬	ふぇありぃている	フェアリーテール		○	D	未定
中旬	ほっと・MILK	フェアリーテール		○	D	未定
中旬	MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー②	徳間コミュニケーションズ	○	○	R	5,800円
21日	24ドットサーマルプリンタ(HBP-F1)	ソニー	○	○	ハード	44,800円
下旬	学園物語	グレイトソフト		○	D	6,800円
下旬	パソコン先生入門編(生徒用)	ストラットフォード		○	R+D	未定
下旬	ミスティー	チャンピオンソフト		○	D	6,800円
下旬	京都龍の寺殺人事件	タイトー		○	R	5,800円
下旬	殺しのドレス	フェアリーテール		○	D	未定
下旬	東京女子校生セーラー服を脱いだ図鑑	NEW SYSTEM HOUSE OH!		○	D	7,800円
?	上海	システムソフト		○	R	5,800円

3月

発売予定日	ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2専用	媒体	予定価格
1日	3.5インチFDD(HBD-F1)	ソニー	○	○	ハード	36,800円
1日	ジョイハンドル	パナアミューズメントP	○	○	ハード	19,800円
	(ゲーム「A1スピリット」つき)			○	R	
5日	ダイナマイトボウル	東芝EMI	○		R	5,800円
5日	プレデター	パック・イン・ビデオ		○	R	5,800円
5日	ドーンパトロール	ポニーキャニオン	○		R	4,900円
5日	スクーター	ポニーキャニオン	○		R	4,900円
8日	MSX・FAN4月号	徳間書店	○	○	本	390円
12日	王子ビンビン物語	イーストキューブ		○	D	7,800円
上旬	天使たちの午後Ⅱ	ジャスト		○	D	7,800円
上旬	天使たちの午後Ⅰ(番外編)	ジャスト		○	D	7,800円
上旬	ファイアーボール	ハミングバード		○	R	6,800円
18日	ボンバーキング	ハドソン	○		R	6,200円
19日	小林ひとみのパズルインロンドン	インフォマーシャル		○	D	6,800円
19日	抜忍伝説	ブレイングレイ		○	D	9,800円
20日	勇士の紋章	スキャップトラスト	○		R	6,800円
21日	カラーディスプレイ(CPS-14F1)	ソニー	○	○	ハード	64,800円
21日	ソニーMSXワープロセット(HBP-F1WP)	ソニー		○	R+プリンタ	69,800円
中旬	MSX英和辞典	ハイスコアメディアワーク	○		R	7,800円
26日	刑事 大打撃	インフォマーシャル		○	D	6,800円
26日	プロ野球激突ペナントレース	コナミ		○	R	5,800円
下旬	サイキックウォー	アスキー		○	D	8,800円
下旬	キャンディキッス	ジャスト		○	D	7,800円
下旬	ヴァルツェル	ジャスト		○	D	7,800円
下旬	カサブランカに愛を	シンキングラビット		○	D	未定
下旬	ラスタン・サーガ	タイトー		○	R	5,800円
下旬	制覇	日本物産		○	D	未定
下旬	忍者	ボーステック		○	D	7,800円
?	F-15ストライクイーグル	システムソフト		○	R	5,800円
?	マース	デービーソフト		○	R	未定
?	陽あたり良好!	東宝		○	R	未定
?	ヘルツォーク	テクノソフト		○	D	6,800円
?	プロ野球FAN	日本テレネット(東京)		○	D	7,800円

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

4月

発売予定日	ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2専用	媒体	予定価格
4日	井出洋介名人の実戦麻雀	パック・イン・ビデオ		○	R	6,800円
6日	ゾイド	東芝EMI		○	R	5,800円
8日	MSX・FAN5月号	徳間書店	○	○	本	360円
10日	魔神宮	ザイン・ソフト		○	D	7,800円
上旬	パロディウス	コナミ	○		R	5,800円
上旬	釣りキチ三平	ビクター音楽産業		○	R	6,800円
上旬	殺人倶楽部	マイクロキャビン		○	D	未定
?	ブレイクショット	コナミ		○	R	5,800円
?	テスタメント	バショウハウス		○	D	未定
?	麻雀狂時代	マイクロネット	○		D	未定
?	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト		○	D	未定

5月

発売予定日	ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2専用	媒体	予定価格
7日	MSX・FAN6月号	徳間書店	○	○	本	360円
上旬	セイレーン	マイクロキャビン		○	D	7,800円
上旬	クレイジークライマー	日本物産		○	R	未定
15日	亜空戦記グリフォン	マイクロキャビン		○	R	未定
25日	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③	徳間書店	○	○	本	780円
下旬	ナンパストーリー	インフォマーシャル		○	D	未定
下旬	マグナム危機一髪	東芝EMI	○		R	5,800円
?	ザ・マン・アイ・ラブ	シンキングラビット		○	D	未定
?	抜忍伝説(番外編)	ブレイングレイ		○	D	3,000円

6月

発売予定日	ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2専用	媒体	予定価格
8日	MSX・FAN7月号	徳間書店	○	○	本	360円
20日	クリムゾン	スキャップトラスト		○	R	7,800円
20日	カーマ(仮称)	スキャップトラスト	○		未定	7,800円
?	ザ・リターン オブ イシター	ナムコ		○	R	未定

発売日未定

ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2専用	媒体	予定価格
戦場の狼	アスキー		○	R	5,980円
魔界村	アスキー		○	R	5,980円
サイキックウォー	アスキー	○		R	7,800円
ドラゴンクエストⅡ	エニックス		○	R	6,800円
ガンダーラ	エニックス		○	未定	未定
ムー	キャリーラボ		○	R	6,800円
目指せパチプロパチ夫くん(仮称)	ココナッツジャパン		○	R	未定
ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ゲームアーツ	○		R	未定
あさりワールドRPG(仮称)	ゲームアーツ		○	R	未定
ガーディック外伝	コンパイル		○	R	未定
ドーム	システムサコム		○	未定	9,800円
シャティ	システムサコム		○	未定	9,800円
メルヘンヴェールⅡ	システムサコム		○	R	未定
クレイズ	ハート電子	○		R	5,800円
クレイズ	ハート電子		○	R	未定
あけみとモアイの占いセンセーション	コナミ	○		未定	未定
バスタード	ザイン・ソフト		○	R	6,400円
ゴールデンパック	ガンデッキ		○	D	5,900円
東京終末戦争	徳間コミュニケーションズ	未定	未定	未定	未定
MSX-WriteⅡ	アスキー		○	R	24,800円

坊主めくりや回り将棋のような シンプルで奥深い楽しさを

今のコンピュータ業界は、業界が先走りしていて、ユーザーがついていけないという状況です。ほんとうの意味ではまだ「コンピュータ時代」になっていない。そういうなかで、パソコンゲームは、コンピュータへの入口だと考えています。ゲームがコンピュータのユーザーを育て、その人たちが、将来のコンピュータ時代の柱となっていくだろう、そう考えています。わたしたちNCS（日本コンピュータシステム）がゲームを作る理由はそこにあります。

ファミコンとも違う、ほかのパソコンとも違うMSXのユーザーには、どんなゲームが受け入れられるか——わたしが考える、MSXにあったソフトとは、わたし自身が子ども時代、純粋に楽しめたゲーム、たとえば、「すごろく」、百人一首の札を使った「坊主めくり」、将棋のコマを使った「回り将棋」のような単純なゲームなんです。つまり、ルールはごくかんたんで、それでいて、相手との戦いにしのぎを削っているうちに奥の深い楽しみが味わえるゲーム。エンド画面を見るために、クリアするためにやるゲームではなくて、MSXが思考能力のあるライバルとして相手になってくれる、そんなソフトを目指しています。

そのために、『エルスリード』でも、AI（人工知能）の技術を一部応用しているんです。友だちとルールのかんたんな将棋をしているような、そんな楽しさを感じてもらえれば大成功です。つぎは、6月を予定して、やはり同じタイプのシンプルで奥深いソフトを開発しています。

4月創刊号から1年間、メーカーやソフトハウスのみなさんのリレーで続いてきた「FAN VOICE」は今回で最終回です。次号4月号から始まる新企画にご期待ください。

PROFILE

たなかともひろ　米国リンカーン大学卒。コンピュータ専門学校を経て、コンサルティング・グループ入社。その後、日本に戻り、NCS（日本コンピュータシステム）入社し、ゲームプログラムグループを企画、設立。現在に至る。1961年、東京生まれ。

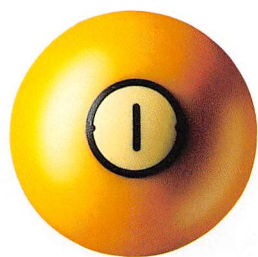
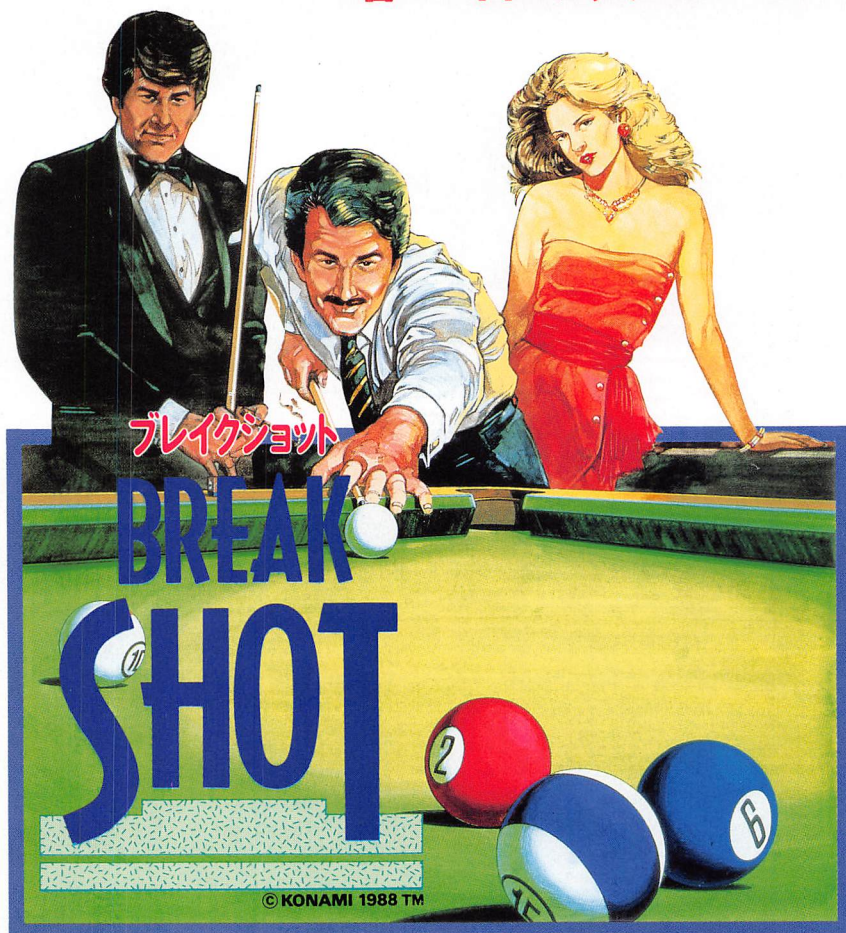
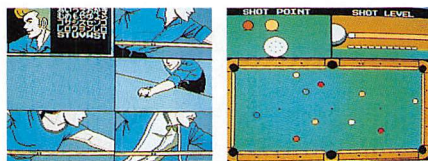
EDITOR VOICE

今度コナミから『パロディウス』っていう変なゲームが出るんだぜ。自分のキャラをペンギンやゴエモンやポポロンなんかに設定できたり、ボスキャラがでかいペンギンやテルテルボウズだったりするし。鼻クソを投げつけてくるマヌケ顔のモアイだって出てくるよ——たまたま編集部に顔を出したイラストレーターに最新情報を自慢すると、「うそでしょ」と軽くいわれた。突然現れた、うそみたいなゲーム、『パロディウス』の珍しいマップを掲載しているのは、たぶんわたしたちMファンだけだろう。まだ見ていない人は、いそいで18ページを開いて、まだ知らない友だちに、思いきり自慢しよう。たぶん「うそだろ」といわれるだろう。友だちが事態を理解して改心したら、ついでに、MSXユーザーにとって新しいこと、珍しいこと、おもしろいことがいっぱい載っている『MSX・FAN』のことも、自分のことのように自慢しよう。今度は素直に感心してくれるに違いない。Mファンを友だちが読みたがったら、親切に貸してあげよう。きっと次号はもっとホットな号になる。読者プレゼントもたっぷり用意してある。だって、

AD INDEX

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋三浦昭彦■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋太田雅季＋小幡英司＋白戸知己＋高田陽＋永吉敏男＋橋本光弘＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝田崇由紀＋諏訪由里子＋堀川浩司＋横川理彦〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈人見和一＋釜田泰行〉＋若尾輝見＋菅治孝＋山口浩司＋長山眞■ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋遠藤主税＋しまづ★どんき＋野見山つつじ＋なつやませいじゅ■COVER ARTISTS＝中野カンフー！＋椿嘉光■COVER PHOTGRAPGERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

ASCII
ASCII CORPORATION
1977-1987
おかげさまで10周年
狂気王トレボーの
命が下った。
今、長い冒険が
はじまる……
MSX₂版ウィザードリィが遂に登場した。モンスターのグラフィックはイラストレーターの末弥純氏のデザイン。
MSX₂の表示能力をフルに使い、グラフィックはさらに美しくなった。なんと言ってもウィザードリィは奥の深い
RPG。データを常にチェックして、長い冒険へ挑もう。君たちの健闘を祈っている。
狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件―最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの
魔除けの奪還―を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D迷宮には多くの困難が待ち受ける。
■対応機種/MSX2(V-RAM128K)3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)■定価9,800円
Wizardry
ウィザードリィ
PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD
絶賛発売中

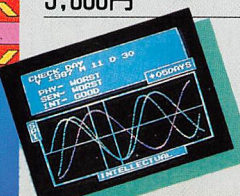
「春一番の大ヒット！コナ

ストーリー&シミュレーション！ハートが騒ぐ新感覚ビリヤード!!

MSX2対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　3月発売予定

『ビデオハスラー』から約4年、──永い沈黙を破って新登場！ローテーション等4種類の本格的プレーが楽しめるシミュレーションモードと、6人のハスラーに勝負を挑むストーリーモードの2本立て!! コナミの人気者ペンギンも登場するぞ！

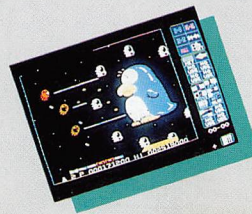
ミニゲームのおまけ付！楽しいゲームをもっと楽しく!!

コナミの新10倍カートリッジ

MSX1,2対応　1Mビット＋64KビットSRAM
5,800円　近日発売

SRAM内蔵で、フロッピーやテープを使わなくてもゲームのセーブが可能！バイオリズムやテニス&ホッケーゲームも楽しめる！うれしかった機能に、もっとうれしい新機能をプラス。MSXファン必携の面白アイテムだ!!

面白すぎてゴメン、突然の緊急発売！

パロディウス

MSX対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　今春発売予定

そなた、夢のプログラマー「タコ」。かたや、宿敵「バグ」。??? ジョーダンみたいなギャグシューティングしません？

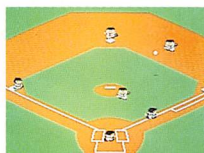
ミのスポーツシリーズ」

カキーン。

めざせ日本シリーズ！キミの部屋は、もう熱狂のスタジアム!!

オープン戦・ペナントレース・VSの3モード選択制、マルチウィンドーを駆使した機能的な画面、チームごとの楽しいBGM……さらにスターティングメンバーの入替えも自由に行なえるなど、プロ野球のすべてを、完全シミュレート！

MSX2対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　3月発売予定

●画面は、開発中のものです。

空前のスケールで、MSX界侵攻中！
サラマンダ

MSX対応　1Mビット　SCC搭載
6,800円　絶賛発売中

マルチスクロール＋マルチプレイ＋マルチストーリー／常識破りの超巨大ボスも登場する脅威のスーパーソフトだ!!

3作におよぶ謎が、いま解明される！
シャロム 魔城伝説完結編

MSX対応　2Mビット
5,980円　絶賛発売中

登場人物174人、全600画面。主人公は、グリーク王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでるキミ自身だ!!

週間テレホンサービス実施都市

関東地区
本社：03-262-9110
関西地区
大阪：06-334-0399
北海道地区
札幌：011-851-3000
東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
北陸地区
新潟：025-229-1141
四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444

コナミ株式会社
本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

ふたつのソフトを、新たに同時発売!! アシュギーネ
Ashguine
パナアミューズメントカートリッジでデータ互換して、必殺アイテムが使えるぞ
SW-M001 標準価格3,800円
復讐の炎
©1987 CMにんど/MATSUSHITA/マイクロキャビン
第3弾 こちらはアクションRPGアドベンチャー
マップサイズは驚異の240画面。タテヨコに高速でスクロールします。敵シンボルに接触すると、画面はたちまち戦闘シーンに。凶暴、複雑な敵キャラ。コンタクトモードで情報がつかめます。
アシュギーネ「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格6,800円
虚空の牙城
©1987 CMにんど/MATSUSHITA/T&ESOFT
第2弾 こちらはスーパーアクションアドベンチャー
ホラー映画顔まけの恐怖の戦闘シーン。剣を刺すと、敵キャラは血しぶきを上げる。超デカキャラも出現する、複雑な階層構造の6ステージ180画面の大興奮。必殺の制御球を操り敵を倒そう。
アシュギーネ「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格6,800円
あのA1を超えて、29,800円。
ついてるからうれしい、連射式ジョイパッド。
独立10キーもついてる、A1MKIIの誕生です。
POWER PAD FS-JS221
●便利な独立10キー
●迫力の連射式ジョイパッド
Panasonic A1 MKII
パナソニックが連れてきたすごいヤツ。あのA1に後継機が誕生しました。由緒正しきアソビの血を引くパナソニックA1MKII。連射式ジョイパッドがついたから、さらにゲームに強いのです。その上、独立10キーもついて実用性もアップ。ルーレット、ヒットカウンタなどの内蔵ソフトも充実して、こんどもうれしい29,800円。
パナソニック MSX2 パソコン 標準価格29,800円 FS-A1MK2
3.5インチFDDを搭載、漢字ROM内蔵。A1コンポでシステムにしよう。
FS-A1F 標準価格54,800円
▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部 MXF係まで。 MSXはアスキーの商標です。
心を満たす先端技術——Human Electronics
松下電器産業株式会社
MSX FAN 1988 MARCH 3月号
昭和63年3月10日発行 第2巻第3号(通巻12号) 第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森尚
発行 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231代
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627代
定価360円
©徳間書店 1988 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—3